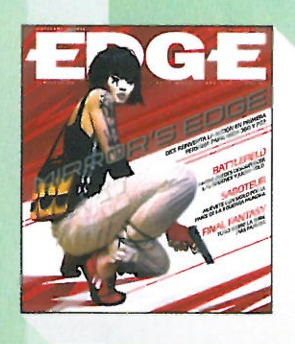


VIDEOGAME CULTURE
REVISTA MENSUAL | Nº16
EDGE®
PLAYSTATION | N X | PC | MÓVIL | PORTÁTIL | ONLINE
MIRROR'S EDGE
DICE REINVENTA LA ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA PARA XBOX 360 Y PS3
BATTLEFIELD
AHORA PUEDES DESOBEDECER LAS ÓRDENES Y JUGAR SOLO
SABOTEUR
MUÉVETE CON SIGILO POR EL PARÍS DE LA II GUERRA MUNDIAL
FINAL FANTASY
TODO SOBRE LA SERIE MÁS FAMOSA
ESPAÑA 3,90€
8 413042 500971 00016
GLOBUS
PORTUGAL CONT 4€





Tetsuya Nomura *(Final Fantasy)* nos cuenta al final del completo reportaje que en este número dedicamos a la serie de Square Enix: "...la cuestión no gira tanto en torno a unos gráficos deslumbrantes, sino más bien al diseño de niveles..." refiriéndose a las capacidades de las nuevas consolas. No puedo más que estar completamente de acuerdo con él, la potencia de las nuevas consolas no ha de limitar a los creadores de juegos a aplicar mejores gráficos y más veloces, sino que todo esto tiene que ir de la mano con todo un nuevo planteamiento sobre la experiencia de juego. Nomura continúa en el artículo: "Una de las direcciones que más me interesa es descubrir cómo gestionar y crear, a través de la PS3, un escenario sin transiciones". Todo esto me lleva a creer que los mayores creativos, los que conciben los videojuegos desde la base, ya están sobre la pista de nuevas formas de entretenimiento basadas en las máquinas que han salido hace poco. Para todos ellos esta claro que el éxito de la Wii es una cura de humildad, pero no todo esta perdido, el tiempo pasa rápido, lo que hoy parce caro, mañana no lo es y las buenas prestaciones de una máquina bien aprovechadas darán su fruto.

En portada tenemos un superjuego de esos que sólo con pensar como será ya merece la pena la espera. *Mirror's Edge*, de la sueca DICE, promete horas de entretenimiento para las tres platafomas en las que saldrá el título: 360, PC y PS3. Todo son promesas de momento, pero, si lees el reportaje, sabrás que te gustará.

Por último, animo a todos los lectores a participar en el fórum de Edge enviando vuestras cartas y contando a todos los lectores y buena parte de la industria (que sabemos que nos lee) lo que piensas sobre las consolas, sobre los juegos y, en general, sobre lo que pueda interesar. Disfruta de esta nueva entrega de tu revista favorita.



AITOR URRACA, DIRECTOR.



THQ WIRELESS

WORMS '07

¡Los gusanos más famosos están de vuelta! Worms 2007 te invita de nuevo a reducir a tus enemigos a pedacitos. Escenarios ambientados en diferentes épocas de la Historia, más gusanos, más armas, ¡más diversión!

Worms Open Warfare 2

Próximamente disponible
www.wormsopenwarfare2.com

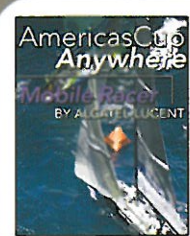
Team17

Worms (c) 2006 Team17 Software. Worms and Team17Software are registered or trademarks of Team17 Software Limited. Original Concept Andy Davidson. MotoGP(tm) and © 2004 Doma Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Doma Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. ©Virtual Toys S.L., 2006. All rights reserved. "Virtual Toys"® and "VT Sports"® are registered trademarks of Virtual Toys, S.L. "Rafa Nadal"®, "Rafa Nadal Tennis"® and all other copyrights or trademarks appearing in the game are the property of their respective owners. Produced and Developed by Virtual Toys S.L. Distributed by THQ Wireless Inc. The names of all World Wrestling Entertainment televised and live programming, talent names, images, likenesses, slogans and wrestling moves and all World Wrestling Entertainment logos are trademarks which are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc. © 2004 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights





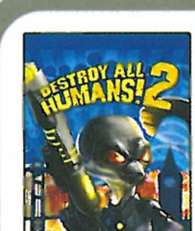
Usa la Fuerza para rescatar a la princesa Leia de la Estrella de la Muerte. ¡La batalla contra el lado oscuro vuelve a tu móvil! ¡Disfruta como nunca con los personajes de la trilogía original convertidos en figuras de LEGO!







¡El juego oficial! Todos los equipos, los barcos y las zonas de competición. Convierte al viento en tu aliado y demuestra que tu desafío puede convertirte en el nuevo campeón de la Copa América.





Crypto, el irreverente alienígena, regresa a la Tierra durante los años sesenta. Y su objetivo no ha cambiado: causar la destrucción por todo el planeta y dominar a la Humanidad. Ya sabes: haz la guerra y no el amor...



Disfrútalos en tu movistar.

Entra en
emoción>Juegos>Portales de Juegos>
THQ/Worms/MotoGP

O envía gratis ✉ WORMS07 al 404

Envío y recepción gratuitos de mensaje. Coste navegación: 0,50€ conexión 10 min. Imp. ind. NO incl. Más info movistar.es





EDGE

www.globuscom.es
Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Sara Borondo**
sborondo@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz, Tonio L. Alarcón, Angel Jiménez, Santiago Quiñones, Lola Mayo y Ramón Méndez**.

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Esther Codina**
ecodina@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: **Jesús Torras**
jtorras@globuscom.es
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Móvil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
jmhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 12/07 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**
© de la edición en español Globus Comunicación. Madrid, España.

Edge reconoce todos los copyrights de este ejemplar. Donde ha sido posible, lo hemos indicado expresamente. Contáctenos si no hemos acreditado su copyright y estaremos encantados de corregir nuestro descuido.

El copyright o la licencia de los artículos publicados o reproducidos de Edge son propiedad de **Future Publishing Limited, una compañía del grupo Future Network plc group, UK 2002**.
Todos los derechos reservados. Edge es una marca registrada utilizada con licencia de Future Publishing Limited, una compañía del grupo Future Network plc. Más información sobre ésta y otras revistas de Future Publishing en la dirección www.futurenet.co.uk











SUMARIO

NÚMERO 16

Este mes



Todos los meses



SUMARIO
CONTINUACIÓN

Lo más



Nuevo



START


namco
PC GAMES
START
ACTIVISION
amco
DEATH BY DEGREES
SEGA
SEGA SATURN
Microsoft
PlayStation
PlayStation
SQUARESOFT
PLAYSTATION

INDUSTRIA

El E3 muere para renacer

¿Cómo afecta la renovación de este escaparate de la industria a la presentación de los juegos?

Desde su creación en 1995, el Electronic Entertainment Expo (E3) ha sido el centro del calendario de la industria del videojuego, y la plataforma para la mayoría de los lanzamientos de hardware y de grandes marcas de software. Ahora el evento es más conservador.





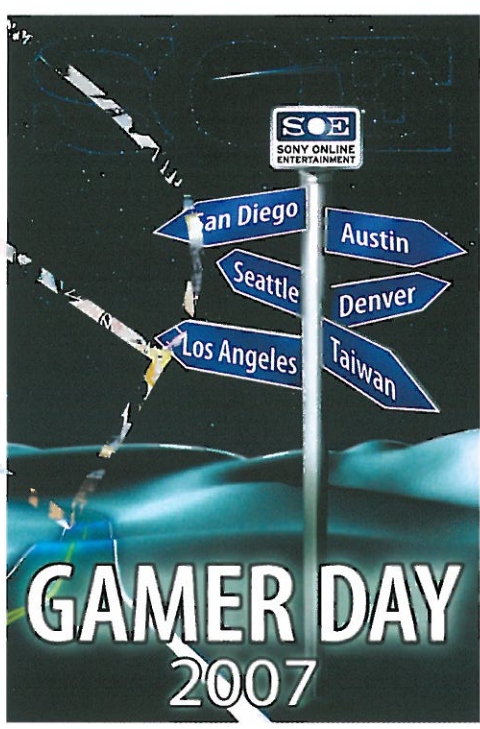


La muerte del E3 y su transformación en un evento de menor escala ha dejado a la maquinaria de marketing de la industria en un estado de confusión. Aunque cuando leas estas líneas ya se habrá celebrado, al cierre de esta edición el nuevo E3 seguía siendo un ente desconocido. La incertidumbre sobre su alcance llegó a causar ciertos problemas entre las empresas distribuidoras que podrían asistir al evento. Después de centrar durante muchos años el calendario de la industria de los juegos, el E3 fue víctima de su propio éxito, convirtiéndose en algo cada vez más desmesurado para terminar agonizando bajo el peso del hedonismo y el dinero. Aunque tanta exageración podría haber servido para demostrarle al mundo la creciente importancia económica de la industria del videojuego, el dinero terminaba saliendo de los bolsillos de muy pocas empresas. La situación no se podía sostener. Los desarrolladores sufrían para cumplir las exigencias del E3 año tras año, y, a pesar de sus esfuerzos, nadie les garantizaba que pudieran hacer suficiente ruido como para destacar entre la multitud. Ciertos sectores de la prensa ensalzaron artificialmente determinados productos y convertían a determinadas empresas en "ganadoras" de un evento que ya era demasiado difícil de manejar, y cada vez había más razones para que muchas compañías le dieran la espalda. En cuanto abandonaron las cuatro grandes (Nintendo, Microsoft, SCEA y EA), el E3 empezó a dar signos de agonía. Ahora se ha levantado de su tumba y, con una nueva forma, se ha trasladado del Centro de Convenciones de Los Ángeles a dis-





tintos escenarios en torno a Santa Mónica –desde un hangar hasta distintas suites de hotel– y promete ser un acontecimiento más pequeño, con un enfoque más sobrio y orientado al negocio, con acceso restringido mediante invitación. "Esperamos sinceramente que el nuevo E3 sea efectivo para nosotros y que logremos encontrarnos allí con tantos o más medios de prensa y vendedores que antes, pero no sabremos cómo repercute el cambio hasta que no estemos allí –explica un miembro de Sony Online Entertainment al preguntarle por las repercusiones de la reducción del E3–. No somos de esos distribuidores que organizan grandes eventos o fiestas para los medios, así que para nosotros el E3 era y sigue siendo una oportunidad para presentar nuestros juegos y hablar de ellos. No tenemos ni idea de cómo irá el asunto este año, pero no nos lo estamos tomando a la ligera".



SOE es una empresa con su propio evento para la industria, en el que sus productos se presentan a la prensa, pero sigue mirando al E3.





La dificultad para evaluar el nuevo E3 tiene ciertas implicaciones que van más allá de su propio éxito o fracaso. Como ni los organizadores ni los exhibidores estaban seguros del grado de publicidad que alcanzará el nuevo E3, ha habido cierta confusión en la organización de los eventos comerciales organizados por un solo distribuidor para esta primavera y principios de verano. Estas iniciativas han ido creciendo en importancia desde hace unos años y han contribuido a cavar la tumba del E3. Al desaparecer el E3 tal como lo conocíamos, estos eventos no sólo reciben más atención, sino que además los distribuidores tienen más dinero para invertir en sus propios encuentros de ventas, que suelen tener unos objetivos más definidos. SOE cuenta con sus Gamer Days, Ubisoft organiza Ubidays, EA tiene el EA3, Sega y THQ se han reunido para organizar su propio encuentro europeo, y la lista sigue creciendo y seguirá aumentando en el futuro. El portavoz de SOE afirma: "El viejo E3 era demasiado caro. Los stands eran cada vez más elaborados, ya que los distribuidores tenían que competir para atraer la atención del público. Pero, con o sin el E3, siempre hemos considerado los Gamer Days como un momento importante de nuestro negocio, porque podemos presentar de forma exclusiva nuestros juegos y los planes de nuestra compañía ante los medios".

En teoría, el cambio de orientación hacia estos eventos particulares debería tener ventajas para todos los implicados, porque así los distribuidores se aseguran de que sus títulos no queden eclipsados por los de otra empresa. Tal como señala SOE, "hay demasiado material para que los reporteros y redactores recuerden algo entre los cientos de juegos que se presentan cada año en un show como el E3". Además, la agenda de eventos organizados por un solo distribuidor puede ser más flexible. También la prensa debería salir beneficiada, pues podría dedicar más tiempo a cada juego. Al menos, así es como debería funcionar. Pero el crecimiento de eventos organizados por un solo distribuidor ha sido prematuro. Es cierto que, al escribir estas líneas, aún no se sabe la forma que adoptará el E3, pero los distribuidores no tienen claro qué presentar en sus propios eventos y qué reservar para los focos del E3. Un ejemplo del resultado de esta confusión son montajes exagerados como la pesadilla organizativa y ostentosa de Ubisoft en París, Ubidays '07. Gastó una gran cantidad de dinero y esfuerzo en recrear la extravagancia del E3, pero terminó ofreciendo pocos contenidos. Era una extraña contradicción: a pesar de ser una gran oportunidad para centrarse en la marca Ubisoft, se anunciaron muy pocas cosas sobre sus principales títulos. Podía haber sido una oportunidad para que la prensa del resto del mundo se pusiera al día con juegos como *Haze* y *Splinter Cell: Conviction* (ver EDGE 15), había muy poco que ofrecer. Entre las noticias nuevas de verdad, la que acaparó más titulares fue el anuncio de un juego sobre *Beowulf* como complemento a la próxima película de Robert Zemeckis. Pero, aparte de mencionar que la obra literaria serviría para "reinventar el género de *hack and slash*", el director ejecutivo de territorios EMEA de Ubisoft, **Alain Corre,** no dijo mucho más sobre el asunto. De hecho, la brillante vacuidad del evento sirvió más bien para quitarle importancia a los despectivos comentarios del consejero delegado de Ubisoft, **Yves Guillemot,** sobre la nueva forma que está adoptando el E3:

"El viejo E3 era demasiado caro. Hay demasiado material para que los reporteros y redactores recuerden alguno de los cientos de juegos que presentan cada año en un show como el E3"

"El E3 sólo es importante ahora para Estados Unidos. Nosotros queríamos hacer algo para lograr que todo el mundo pudiera ver nuestros productos. Así que decidimos organizar un E3, pero en Francia, y llamarlo Ubidays". Pero la demostración de *Tom Clancy's EndWar* en los Ubidays se limitó a presentar algo de material nuevo prerrenderizado, mientras que *Assassin's Creed* no pudo ofrecer más que un nuevo tráiler y la promesa de una verdadera demo para ahora. A pesar de la presunción de Guillemot sobre la pérdida de importancia del E3, parece que será precisamente en el E3 donde estos juegos se presentarán realmente.

EA celebró su propio evento en junio. La empresa se ha mostrado positiva sobre la perspectiva de participar en un nuevo y más reducido E3. **Jeff Brown,** vicepresidente de comunicación corporativa de EA, afirma: "El E3 era un encuentro industrial de éxito, y un instrumento para favorecer la visibilidad de nuestro sector. Su éxito acabó dándole un tamaño a veces inabarcable para los medios y la industria. Al reducir sus objetivos, el encuentro podrá concentrarse en lo esencial, que es sacar adelante


El Barker Hangar de Santa Mónica releva al LA Convention Center como centro del E3, y los límites de espacio para los exhibidores lo decían todo: los escaparates más grandes tenían 20 metros cuadrados, pero la mayoría de las empresas ocupaba sólo la mitad.





Ubisoft intentó con los Ubidays una alternativa viable al E3, pero ciertos contenidos se han guardado para el evento de LA.





La sede de Ubidays no carecía de glamour (a la izquierda), pero no se podía jugar con títulos como *Assassin's Creed* (izquierda), y algunos periodistas tenían poco que contar.

el negocio. Un evento más pequeño favorece que los exhibidores puedan centrarse en una línea de productos más selecta. Es un buen formato para que los asistentes dediquen tiempo a algunos de los juegos más esperados". Aunque el equipo de EA3 era grande, Brown se muestra más cauteloso al definir con exactitud qué aportará la presencia de EA en el E3, y afirma sencillamente: "Los visitantes podrán ver una selección de nuestros próximos lanzamientos para el verano y las vacaciones, y acceder a algunos nuevos productos".

Pero el contenido no es lo único que preocupa a los distribuidores. Cuantitativamente, los eventos organizados por un solo distribuidor han cambiado para compensar la desaparición del E3, convirtiéndose en la vía por la que los medios de comunicación mundiales acceden a un sector a menudo considerado erróneamente como una industria marginal. Durante años, el E3 fue el único evento de la industria del juego que tenía acceso garantizado a la prensa no especializada. Y, como tal, se trataba de un encuentro lleno de glamour, algo pretencioso, diseñado para demostrar a los pequeños vendedores, los inversores y la gente ajena a la industria que el sector movía gran cantidad de dinero y que la industria del juego estaba llena de oportunidades de crecimiento. Esta conducta presuntuosa se ha transmitido a la mayoría de los eventos organizados por un solo distribuidor, y, tal vez por eso, Ubidays tuvo éxito, pues podía presumir de popularidad y afluencia de público. Pero todo esto es, al mismo tiempo, contraproducente: esas exageraciones no favorecen la implicación personal de los asistentes, que han viajado para ver los juegos y poder interactuar con ellos. Más aún, no parece una estrategia económica inteligente para la industria liberarse de la insana prodigalidad del E3 para después recrear la misma situación en los encuentros organizados por cada distribuidor.
Además, el hecho de que los distribuidores más pequeños no quieran (o no puedan) reproducir en sus eventos individuales el espectáculo que suponía el viejo E3 puede ocasionar un mayor impacto para su cartera, pues ahora tienen que asistir a más encuentros. Dice nuestro hombre en SOE: "El nuevo E3 se ha reducido significativamente en cuanto a objetivos y costes, pero seguirá siendo más caro que nuestros Gamers Day. Al final gastaremos más para poder ir a más eventos y viajar por todo el mundo para compensar la falta de un congreso de ventas que implique a todo el sector". Tal vez el E3, con todos sus fallos y con su exceso de presupuesto, lograba mantener a raya esa carrera de armamentos publicitaria que se vive entre los distribuidores individuales. Es cierto que el resultado del nuevo E3, que se ha celebrado entre el 10 y el 13 de julio, definirá la forma en que los juegos se venderán en los próximos años. Si tiene éxito, Ubidays habrá sentado un precedente y la primavera y el principio del verano quedarán para las exhibiciones individuales, y el E3 se mantendrá en el calendario para las demostraciones y para la presentación de posibles novedades de la industria. Si fracasa, podría obligar a los distribuidores a reevaluar sus propuestas, preguntándose si les merece la pena dividir sus esfuerzos teniendo en cuenta que queda aún mucho tiempo hasta Liepzig, la siguiente fecha importante para la industria. En medio de toda esta incertidumbre, está claro que el E3 2007 seguirá siendo, al menos, el lugar donde se librará la habitual batalla a tres bandas entre las ruedas de prensa de Sony, Nintendo y Microsoft, en las que cada empresa luchará por presentar los gráficos de ventas más convincentes, por dar la mejor noticia bomba y por acaparar la mayor cantidad de noticias una vez que termine el espectáculo.



El consejero delegado de Ubisoft, Yves Guillemot (a la izquierda), sugiere que el E3 ya sólo es relevante para Estados Unidos. Alain Corre, de la misma empresa (a la derecha), anunció en los Ubidays el mayor lanzamiento del evento, en relación con la película *Beowulf*.





El círculo de la discordia

Crece la polémica en torno a Microsoft con la 360 en el punto de mira del círculo de la muerte

El problema del "círculo rojo de la muerte" ha existido desde el lanzamiento de la Xbox 360 de Microsoft, pero en los últimos meses ha ido a más, a la vez que aumentaba la furia colectiva en internet, a un ritmo que provoca preocupación respecto a la consola. Sin embargo, no hay cifras oficiales respecto a la tasa de fallos del hardware, aunque Microsoft ha dejado de defender, como hizo inicialmente, que esta tasa "está dentro de los estándares industriales, entre un tres

Microsoft tendrá que pagar unos 736 millones de euros para llevar a cabo "un número inaceptablemente alto de reparaciones" en consolas Xbox 360

y un cinco por ciento". De hecho, la empresa, al tiempo que anuncia que ha vendido 11,6 millones de unidades (400.000 por debajo de sus objetivos) ha decidido extender la garantía de todas las consolas Xbox 360 a tres años. Según ha publicado el periódico *El País,* Microsoft reveló que tendrá que gastar unos 736 millones de euros para llevar a cabo un "número inaceptablemente alto de reparaciones" en consolas Xbox 360.

Las encuestas realizadas por dos webs de juegos (según las cuales, el 60 y el 45 por ciento de los encuestados, respectivamente, afirmaban que su 360 era defectuosa) son demasiado selectivas y no pueden considerarse fiables estadísticamente. Lo interesante, sin embargo, es que, aunque el usuario hable de distintos problemas, todos se tratan como un caso único: sea cual sea el problema del hardware, Microsoft está cobrando por arreglarlo a los clientes que no tienen la consola en garantía, aunque la extensión de la garantía a tres años incluye, al parecer, el reembolso a los clientes que hayan pagado el coste de las reparaciones. Los problemas no acaban cuando los jugadores reciben una 360 que funcione: cualquier juego de descarga transmite tu Gamertag a la nueva consola, pero debes estar continuamente conectado a Xbox Live para poder jugar. Microsoft no ha tomado ninguna decisión oficial para remediar esto, y su página de ayuda oficial simplemente pide a los usuarios que se mantengan conectados. Los foros oficiales no sirven de mucho, pues sugieren a los clientes que llamen al teléfono de ayuda. Pero esos mismos clientes cuentan que la llamada no les ayudó en nada. Parece que Microsoft ha transferido los puntos MS a nuevas Gamertags, pero sólo después de una gran cantidad de molestias para el consumidor. El periódico *The Guardian,* el programa Watchdog de la BBC y otras pocas webs y foros de juegos han hablado últimamente del "círculo de la muerte", pero Microsoft también se enfrenta a la preocupación oficial sobre el hardware de su consola: Meglena Kuneva, la Delegada Europea de Protección al Consumidor, ha exigido una respuesta

Diarmid Andrews, director de GT Electronics

Microsoft sigue mostrándose reticente a hablar de la tasa de fallos de la 360, respondiendo con el mismo discurso tipo, que insiste en que 'la mayor parte de los consumidores disfrutan de una experiencia de primera categoría'. Hemos preguntado sobre este problema a Diarmid Andrews, director de GT Electronics, especialista en reparaciones de la Xbox 360.



Microsoft sigue negándose a hacer una declaración oficial sobre la tasa de fallos de la Xbox 360, pero descarta que se trate de un problema del sistema. Según su experiencia, ¿hay un defecto común a todas las consolas? Y, si es así, ¿qué cree que se puede hacer para arreglarlo?
El problema principal es el procesador de gráficos. No se refrigera lo suficiente, se calienta demasiado y derrite la soldadura que lo mantiene en su sitio. Y entonces aparecen las tres luces rojas. La CPU tiene un buen refrigerador y no tiene problemas. La 360 es una buena consola –el DVD-ROM está justo atrás en la GPU y el refrigerador es realmente pequeño. Podría usar un ventilador. Lo siento por Microsoft, porque también reparo muchas consolas de Sony, y sin embargo nadie está criticando tanto a Sony.

> "¿Cuánta gente conoces que no haya tenido problemas con su 360? Microsoft habla del tres o el cinco por ciento. Yo creo que no, estamos hablando de cifras más altas. Reparamos muchas

¿Pueden ayudar los ventiladores externos que se colocan en la parte de atrás de la consola?
En realidad, no. Los ventiladores traseros sólo pueden alcanzar el tope de ventilación que ya existe, simplemente sacan aire caliente, pero no refrigeran. Hace falta algo como un ventilador de CPU en un PC –eso probablemente resolvería los problemas. Pero no hay una ventilación adecuada. La GPU se apoya básicamente en 400 pequeños puntos de soldadura, y esa es la conexión con la placa principal. Si uno solo de esos puntos se rompe o se afloja, aparecen las tres luces rojas.

A veces hay distintas etapas en el proceso, quizá aparece primero una sola luz roja antes de que el sistema se estropee del todo.
Sí, pero si el problema ya ha aparecido, sólo puede complicarse. El único consejo que puedo dar es mantener fría la consola. Pero, ¿cuánta gente conoces que no haya tenido problemas con su 360? Microsoft habla del tres o el cinco por ciento. Yo creo que no, estamos hablando de cifras más altas. Reparamos muchas consolas y es una pena, porque cuesta mucho esfuerzo sacar adelante algo como la 360.

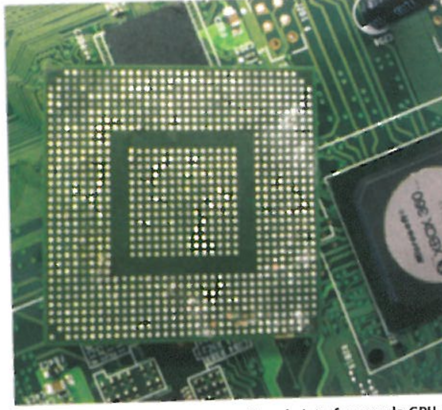
¿Hay algo que te sorprenda en general sobre este fallo del hardware de la Xbox 360?
Lo más sorprendente es que no sé en qué ha cambiado Microsoft su diseño. He reparado 360s de los dos grandes packs de Navidad –el de *Call Of Duty* y el de *Gears Of War* – y los problemas no se han resuelto. Dicen que lo han hecho, pero no. Es muy molesto, porque el hardware que utilizan es bueno, los componentes son sólidos, tienen buenos materiales y las unidades de DVD-ROM son de calidad. Pero la GPU de la consola está mal diseñada.



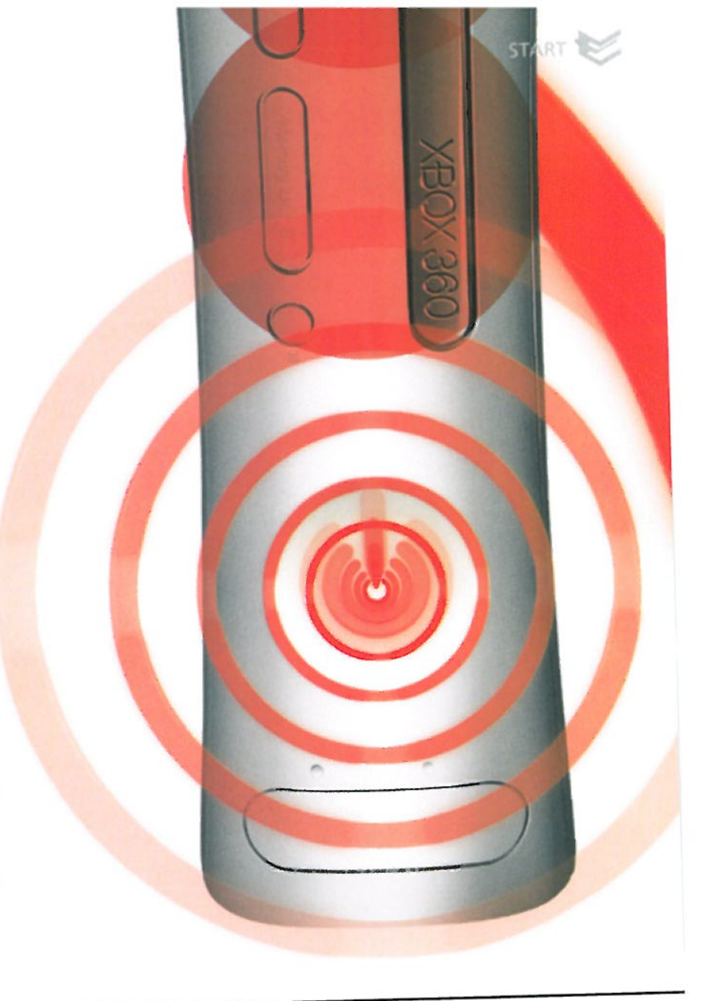
El interior de una Xbox 360. A pesar de los ventiladores y los refrigeradores que no dañarían un PC de juegos, su interior bien terminado y bien diseñado parece tener un problema para regular la temperatura. Microsoft no admite que se trate de un problema del sistema.

respecto al problema de los daños producidos en los discos. Según la web de la UE: "La Delegada Kuneva ha escrito a Microsoft para pedir más información en relación con: (1) cuáles han sido las acciones emprendidas por Microsoft en Holanda para resolver los problemas relacionados con el usos de la Xbox [360]; (2) una explicación sobre si este problema se ha producido en otros mercados'.

Al cierre de esta edición, algunas informaciones sugerían que las 360s defectuosas están siento reparadas por ingenieros autorizados por Microsoft y devueltas a los consumidores con un refrigerador de GPU adicional, confirmando así lo que muchos especialistas han afirmado sobre el hardware (ver entrevista de la página anterior). Según algunas informaciones, la empresa ha detectado ya el problema que causa las averías y está trabajando para solucionarlo.



La soldadura –400 puntos– proporciona la interfaz para la GPU. El calor puede ablandarlos, llevando a los que buscan una solución al problema a un error catastrófico.







El videojuego Shin chan en la playa, en tu móvil.
Entra en emoción>Juegos>Shin chan o envía gratis CULITO al 404

Movistar emoción.
Todos los juegos que buscas, están en tu móvil.



Envío y recepción gratuitos de mensaje. Coste de navegación: 0,50€ conexión 10 min. imp.ind.no incl. Más info movistar.es

www.movistar.es

ENTREVISTA

Aprovechar los recursos propios

Ubisoft centra sus ambiciones en las licencias creadas por la propia empresa



Ubisoft sigue la tendencia general de atrapar a los jugadores casuals, pero reserva para los más jugones títulos tan apetitososo como este *Haze*, de Free Radical, aún sin fecha de lanzamiento.



Ubisoft vive momentos dulces. El valor de la empresa ha subido como la espuma los dos últimos años, y ha pasado de tener déficit a contar con una sólida posición económica. En España el crecimiento durante 2006 fue del 25 por ciento. La salud económica de la empresa se une a la bonanza del sector, con lo que es lógico que el director general de Ubisoft España, **Antonio Temprano,** no pueda reprimir una sonrisa cuando habla del futuro: "Espero mucho para este año, y mucho más para el año que viene. Creo que va a ser demencial. Llevo 19 años en el negocio. Llevo mucho tiempo hablando con la gente y dicen que el sector va a explotar, que va a explotar... Ahora creo que está explotando de verdad. Ahora es cuando los juegos se van a convertir en algo absolutamente masivo", dice con rotundidad, y vaticina "no es que vayamos a facturar más que el cine o la música, es que los vamos a dejar a años luz de nosotros". Dentro de ese optimismo, Temprano apuesta porque la facturación del sector en España llegue a los 2.000 euros (el doble que en 2006), algo no tan disparatado si se tiene en cuenta que hace siete años la facturación era de unos 300 millones de euros. De momento, Ubisoft confía en duplicar este año las ventas de 2006, "lo que nos volverá a situar en la primera posición [dentro de la empresa] en cuanto a crecimiento. Yo, personalmente, creo que podemos hacer incluso más".

"La gente lleva mucho tiempo diciendo que el sector va a explotar... Ahora creo que está explotando de verdad, que los juegos se van a convertir en algo absolutamente masivo"

Más que en la capacidad de las nuevas consolas para atraer nuevo público (sostiene que no es descabellado pensar que la Nintendo DS logre una base instalada de más de ocho millones de personas en España), Temprano confía en la capacidad de Ubisoft para lanzar al mercado franquicias que superen el millón de ventas. Los planes estratégicos de la empresa hasta el año pasado contemplaban la creación de una o dos franquicias propias al año, y el plan actual prevé crear entre dos y tres marcas propias por bienio. Con este ritmo de creación, Ubisoft tiene ya 11 licencias multimillonarias; de ellas, *Rayman* ha vendido 19,5 millones; *Tom Clancy's Rainbow Six,* 15,5 millones; *Tom Clancy's Splinter Cell,* 17,5 millones; *Tom Clancy's Ghost Recon,* 14 millones; *Prince of Persia,* 9,5 millones; *The Settlers,* 6 millones; *Brothers in Arms,* 4 millones; y *Far Cry,* tres millones.

Para lograr ese objetivo, Ubisoft lleva años potenciando su capacidad de desarrollar videojuegos. 15 estudios propios (uno de ellos en Barcelona) para responder a las necesidades de las nuevas consolas: por un lado, la alta definición, por otro, la Wii, y por un tercero, las consolas portátiles, cada una con su peculiaridad. El mercado de hardware está más disgregado que nunca y eso supone que no todo es tan sencillo como hacer conversiones, sino que los productos tienen que tener un desarrollo propio y que los juegos no serán para todas las consolas. Temprano no parece preocupado: "Somos el segundo editor en cuanto al equipo. Nos viene mejor que a otros que no van a poder realizar un esfuerzo tan grande como el que va a ser necesario". Y además, considera que lo harán sin perder nada de calidad: "Ese ha sido el secreto de Ubisoft –dice Temprano– si ha conseguido productos de primera línea es porque la calidad es la base. Todos los premios que hemos acumulado en los últimos años son debido a que nuestra estrategia está basada en hacer productos de calidad".

Poco antes de que Ubisoft empezara a recoger los frutos del desarrollo propio, Electronic Arts compró el 20 por ciento de la empresa francesa. Ésta amplió capital, reduciendo la impotancia accionarial de EA un par de puntos. El incremento en el valor de Ubisoft de los últimos años dificulta su compra hostil en estos momentos. Temprano re-





Brothers in Arms es una de las licencias propias más vendidas, más de cuatro millones en todo el mundo. Estas imágenes corresponden a *BIA: Hell's Highway.*



Rayman Raving Rabbids ha sido uno de los títulos de lanzamiento de la Wii más vendidos. Parece que Rayman ha encontrado su hábitat idóneo en las nuevas consolas de Nintendo.





Sobre estas líneas, *Assassin's Creed*, del que Antonio Temprano confía en vender "cantidades ingentes". Lo que se ha visto hasta ahora no tiene nada que objetar a esa opinión.

chaza la posibilidad de que aquella operación de EA haya espoleado a Ubisoft: "Electronic Arts vio en ese momento que íbamos a recibir la recompensa de la estrategia que habíamos tomado en los últimos años", y añade: "que Electronic Arts haya querido comprar Ubisoft sólo puede ser un signo de que algo estamos haciendo bien", aunque sí reconoce que, tras el intento de compra, "nos sentamos a ver qué podíamos hacer, y decidimos hacer las cosas como hasta ahora, seguir apretando, seguir apoyando a nuestra gente, seguir dando a la gente capacidad de iniciativa para crear cosas".

Además de ese empuje, no se puede negar a Ubisoft que sabe ver por dónde va el mercado y adaptarse. Apoyó el lanzamiento de Wii con siete títulos, aunque con calidad irregular; frente a la total adecuación de Rayman a la consola, otros productos bajaron el listón: "*Far Cry*, por ejemplo, donde la calidad del producto está, desde mi punto de vista, muy por debajo de la media de calidad exigida por Ubisoft", concede Temprano, que lo achaca al poco tiempo desde la recepción de los kits de desarrollo hasta el lanzamiento de la consola. Pero ahí estuvo, con la salida de la consola de sobremesa que más rápido vende. Y no sólo con Wii; aunque sigue vendiendo juegos para la anterior generación de consolas, la producción está totalmente centrada en PS3, 360 y Wii. Temprano lo explica: "cuanto antes innoves, más fácil será que consigas consolidar un nombre o una marca".

Y además Ubisoft ha tomado buena nota del software que mejor funcionan y ha lanzado la línea Juegos para Todos pensando en los jugadores que acaban de incorporarse al mercado del videojuego: "puede que un señor de 40 años que no tiene tiempo para jugar se ponga una DS en el bolsillo y, en el ratito que está en el avión, se eche una partida con el *Mind Quiz* para mejorar su capacidad cerebral, o con *Mi Experto en Vocabulario*, que vamos a lanzar en septiembre".

Temprano se muestra orgulloso con la filosofía de Ubisoft: "es una empresa tremendamente flexible" con una política de recursos humanos muy clara, indica, y añade: "La autonomía de las personas que demuestran responsabilidad es muy elevada, y eso nos permite actuar con muchísima rapidez y adaptarnos a cada situación". Como ejemplo pone la línea Codegame: en la anterior generación de consolas Ubisoft España se encontró con que tenía muchos productos para Xbox, pero esta consola no vendió aquí tan bien como en otros países. La solución fue una línea barata de juegos de PC "que sólo se ha hecho en España, y eso nos ha permitido convertirnos en el segundo editor de PC, después de Electronic Arts", apunta Temprano, quien reconoce: "Sin el PC, no sé dónde habríamos estado los últimos tres años". Ahora, desde luego, corren nuevos aires, con el lanzamiento de *Splinter Cell: Conviction* y *Assassin's Creed* antes de que acabe el año.

Teletipo



Reconocimiento de movimiento

Bill Gates dejó caer la pista en la conferencia D5 de que Microsoft podría estar buscando nuevas formas de interpretar la voluntad del jugador. En una comparecencia compartida con el CEO de Apple, Steve Jobs, Gates sugirió que los juegos en el futuro deberían estar controlados por un análisis visual de los movimientos del jugador. "Imagina que una máquina donde sólo tienes que coger el bate o la raqueta de tenis y moverlo", dijo, dándose cuenta de que la Wii de Nintendo ya lo hace. "No, no es eso –dijo Gates– Eso es un aparato que detecta la posición en 3D. Esto es un reconocimiento de vídeo". ¿Podría ser la nueva revolución de los periféricos para apuntar después de la Wii el hecho de que ya no los necesitas? ¿o lo ha hecho ya la PlayStation?



"Nada vale más en el mundo del entretenimiento que una franquicia que sea eterna"
Reggie Fils-Aime habla sobre las ventas de 1,75 millones de copias de *Pokémon Diamond/Pearl* en EE.UU durante el primer mes de lanzamiento.

"¿Por qué, Bungie? Por eso compramos *Crackdown,* y ahora vemos cómo nos lo niegan... que se vayan al infierno todos los que trabajan en Bungie"
Colgado en el fórum de Bungie.net 21 minutos después de anuncio de lanzamiento de la beta de *Halo 3.*

"Nuestro objetivo al desarrollar el juego de *Los Simpson* es crear el juego más original del mundo..."
Scot Amos, productor ejecutivo del proyecto, citado por Yahoo Business.

"Yo pude hacer *Halo.* No es que no pudiera diseñar ese juego. Es que decidí no hacerlo"
Shigeru Miyamoto habla del desarrollo de FPS.

"Quiero hablar claramente y decir que Bungie está trabajando duro para sacar un juego de plataformas laterales protagonizado por unos fontaneros, cuya etnia no voy a revelar porque no le importa a nadie. Nos lo tomamos como un desafío, recogimos el guante y vamos a responder con un estilo de scroll en 2D. Y es todo lo que voy a decir"
Frank O'Connor, de Bungie, le responde.



HARDWARE

Enseñando al mundo a jugar

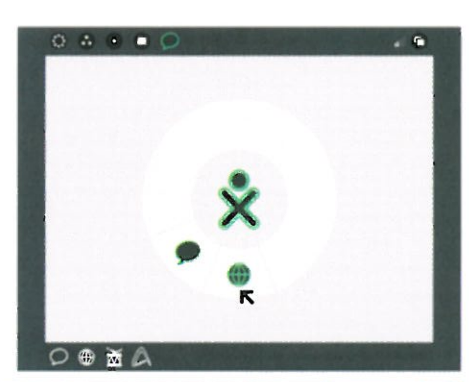
Los videojuegos son la clave del proyecto "Un niño, un portátil"



Los videojuegos y el proyecto One Laptop Per Child (OLPC) (Proyecto un niño, un portátil) son la pareja perfecta. Después de todo, el "portátil de 100 $" está dirigido a los niños, y a los niños les encantan los juegos. De ahí que el equipo de desarrollo del OLPC, encabezado por Nicholas Negroponte, fundador de MIT Media Lab, haya integrado los juegos en el proyecto.

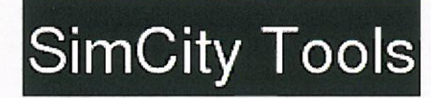
El primer ordenador que se desarrollará es XO-1, un portátil con soporte Unixcon, pantalla de alta resolución, memoria flash, red inalámbrica, ratón táctil y cámara. El proyecto supone la creación de un ordenador barato con software abierto y herramientas de programación, y es para niños de países en desarrollo y busca reducir las diferencias mundiales en el uso de ordenadores y en educación. La idea es que los niños no utilicen el ordenador portátil sólo para navegar por internet o para procesadores de textos, sino que investiguen cómo funciona el código fuente del software y lo adapten a sus propias necesidades. Esto se basa en la teoría del constructivismo de Seymour Papert, que afirma que la gente aprende mejor cuando prueba las cosas en el mundo real. "El objetivo es convencer a los niños para que se impliquen en el aprendizaje, y para eso los juegos son un cebo estupendo", explica **Walter Bender,** presidente de software y contenidos para el OLPC.

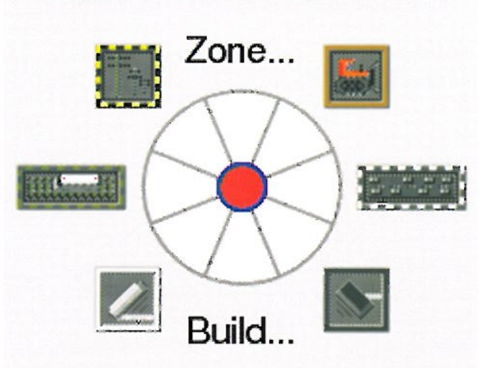
En este momento, el reto está en la producción del software. "Nos planteamos cómo conseguir



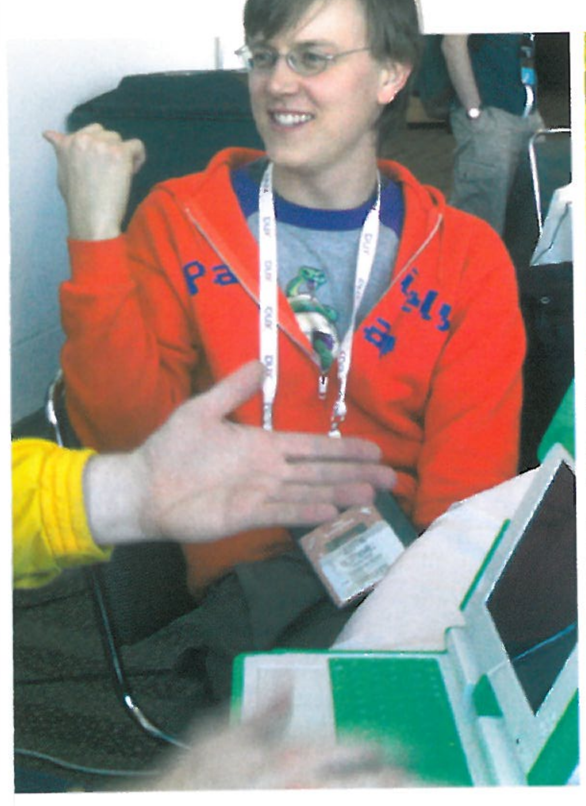


Sugar, la interfaz de OLPC (arriba), fue diseñada por la agencia de diseño gráfico Pentagram y por el desarrollador de Linux Red Hat. A diferencia de los escritorios tradicionales, se basa en menús radiales, como los que ha usado Don Hopkins en su versión de prueba de *SimCity* (a la derecha). Etoys (arriba) es un entorno de programación basado en gráficos 2D y 3D, vídeo y sonido. Su objetivo es que los niños aprendan codificación y diseño de juegos.

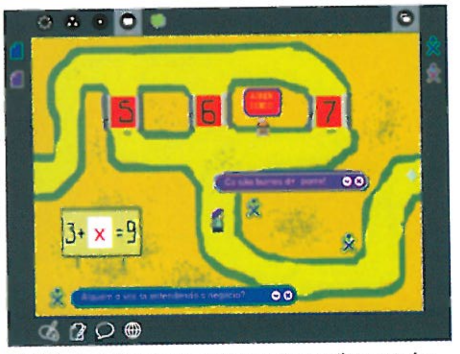












OLPCities (arriba) es un escenario creado en Brasil que permite que los niños creen "ciudades" formadas por "parcelas" (minijuegos independientes, documentos de texto, imágenes...). Podrán 'viajar' entre ciudades que estén en otros OLPCs de la misma red, y mandarse mensajes de texto unos a otros.

que un millón de niños con pocos conocimientos sobre juegos y ordenadores maneje este tipo de herramientas", explica **Ben Sawyer,** cofundador de la Iniciativa Serious Games. "La ley de porcentajes dice que sólo entre el 2 y el 3 por ciento de los niños llegarán a manejarlos, pero es una tontería. Queremos el 50 por ciento, el cien por cien de los chicos. Tenemos que crear cosas nuevas". ¿Y cómo? "¡Todavía no lo sabemos!", responde Sawyer, que espera que, cuando los niños tengan el código fuente, puedan adaptarlo a sus necesidades. "Si logramos que todo sea fácil de manejar, la gente acabará haciéndolo suyo".

Otra parte del reto es integrar en los juegos la interfaz gráfica Sugar del proyecto OLPC, que funciona de forma bastante distinta al escritorio tradicional, con el fin de favorecer la interactividad. Varios proyectos con este objetivo están ya en funcionamiento, entre ellos una versión de *SimCity* y *OLPCities*, una especie de Second Life simplificado que permite a los niños crear y visitar "ciudades" en 2D con minijuegos, textos o imágenes.

Los desarrolladores están también trabajando para crear Etoys, un sistema de programación diseñado para que los niños puedan crear juegos, como PyGame, un conjunto de módulos de programación para crear juegos codificados con Python.

Sawyer considera que este proyecto supondrá un valioso aprendizaje sobre el papel de los videojuegos en la educación y sobre la importancia de hacerlos con una fuente abierta: "La importancia de la creación de este tipo de software abierto podría (y debería) llegar a ser incluso más grande que el propio proyecto OLPC".



MANDO TÁCTIL

Una estudiante de un máster de Nueva York, Jenny L Chowdhury, ha ideado un juego que anima a las parejas a jugar juntas acariciándose. Inspirado en las ideas de grupos como Widows of WarCraft, formado por mujeres que se quejan del tiempo que sus parejas dedican a jugar. El invento consiste en un sujetador y unos pantaloncitos con seis sensores táctiles conectados sin cables a un ordenador. La pareja tiene que tocar zonas determinadas de su compañero para controlar un juego Flash diseñado por Sinan Ascioglu. Quizá el paso siguiente sea diseñar mandos que no necesiten ropa.

● www.jennylc.com/intimate_controllers/

DON HOPKINS, artista y programador



El artista y hacker Don Hopkins anunció en la Game Developers Conference del pasado marzo que EA y Will Wright le habían autorizado a adaptar *SimCity* al sistema OLPC. Hopkins, que también se encargó de gran parte de la programación básica de *Los Sims,* nos habló del proyecto.

¿En qué consiste su versión?
Lo estoy haciendo en dos etapas: en primer lugar, el trabajo difícil de solucionar los problemas y adaptar la antigua versión [Unix] X11 de *SimCity* para que funcione bien con el hardware de OLPC, lo cual fue bastante fácil. Y luego llegó el trabajo divertido, integrar *SimCity* con el lenguaje Python, y mejorar la interfaz del usuario para Sugar y las opciones multijugador. Contendrá también gráficos de escalado para poder trabajar a cualquier escala al editar el mapa, pues esto es necesario para la pantalla de 200dpi.

¿Hay opciones multijugador?
Sí, mi idea es que un grupo de niños pueda jugar junto, cada uno con una interfaz distinta adaptada a su personaje; los más pequeños con interfaces sencillas, para hacer cosas como conducir una excavadora y diseñar carreteras con el ratón táctil, o votar en decisiones que afectan a la ciudad. Esto les permite participar en el mismo juego con chicos más mayores y con profesores, que pueden desarrollar tareas más sofisticadas, como analizar mapas y gráficos, decidir la planificación de la ciudad, aportar ideas para luego someterlas a votación, hacer campaña y tratar de convencer a otros jugadores.

> "Quiero que un grupo de niños pueda jugar junto, cada uno con una interfaz adaptada a su personaje; los más pequeños con interfaces sencillas y que los más mayores puedan desarrollar tareas más sofisticadas"

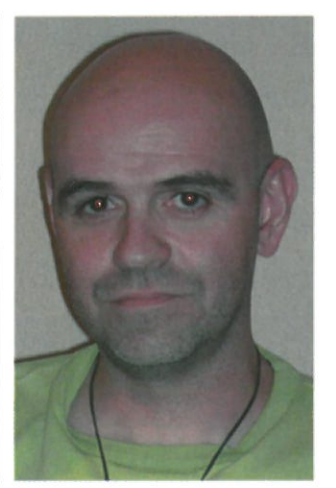
¿Está incorporando en esta versión de *SimCity* muchos cambios para el aprendizaje?
¡Sí, cambios muy atractivos! Los educadores llevan mucho tiempo reclamando una versión abierta de *SimCity* con la que puedan trabajar, modificando y ampliando el juego, y ése es el objetivo de adaptarlo a Python. Pero primero queremos adaptar la versión antigua al sistema GPL [una licencia de software gratuito], para utilizarlo como punto de partida.

¿Qué supone el XO-1 en potencia y funcionalidad para jugar?
Tiene mucha más potencia de la que necesita *SimCity,* porque *SimCity* se diseñó originalmente para el Commodore 64. Así que, una vez que se ha simulado la ciudad, queda un montón de potencia que puede utilizarse para mejorar la presentación del juego y crear una interfaz fácil de usar. Creo que el proyecto OLPC tiene un gran potencial para el aprendizaje construccionista, el software educativo, las herramientas creativas y los videojuegos, y no sólo los shooters 3D en primera persona..

¿Cuál fue la postura de EA, teniendo en cuenta que se trata de adaptarse a los principios educativos y de fuente abierta del proyecto OLPC?
¡Estupenda; todos están apoyando el proyecto, especialmente Will Wright! El proyecto no está todavía terminado, porque EA es una gran compañía y nunca habían hecho algo así antes, y lleva algún tiempo resolver todos los asuntos legales y de preparación. Espero que, cuando *SimCity* se adapte a GPL, demostremos que realmente es una gran idea hacer esto con los juegos y con otro tipo de software, que podrá ser utilizado por millones de niños en sus OLPCs!

De izquierda a derecha, Felipe Gómez, director de programación; Rafael Latiegui, director creativo, y Ramón Hernáez, jefe de producto, fundadores de Pendulo Studios.





Una historia aventurada

Pendulo Studios asegura la continuidad de la aventura gráfica con la serie *Runaway*

Cómo puede competir una empresa pequeña contra las grandes multinacionales que invierten muchos millones en desarrollo? Pendulo Studios lo ha hecho con las ideas muy claras y grandes dosis de originalidad. La aventura gráfica *Runaway* constituyó el tercer título de este estudio madrileño. Acaba de salir en el mercado español *Runaway 2,* con una excelente acogida entre la crítica. En estas páginas el equipo directivo cuenta cómo ha conseguido en estos años labrarse un nombre entre los estudios españoles y cuáles son sus próximos pasos.

Runaway 2 es el primer juego que Pendulo ha producido con dinero propio gracias a los beneficios obtenidos con el primer capítulo, que fue nombrado juego del año en Francia. "*Runaway* supuso un punto de inflexión para nosotros –admite

"La calidez de la aventura gráfica no se logra con estrategia en tiempo real. Para la historia que queríamos contar encajaba más este planteamiento"

Felipe Gómez, director de programación de Pendulo Studios– y, siempre con dificultades económicas, ya pudimos contar con más gente, con profesionales muy buenos". **Ramón Hernáez,** jefe de proyecto de *Runaway 2,* apunta: "aunque las ventas no sean brutales, van sumando, y son tan altas como para que nos cuadren las cuentas". Pero no siempre fue así, los comienzos fueron difíciles, mientras preparaban su primera aventura gráfica: *Igor Objetivo Uikokahonia.* Gómez recuerda: "empezamos en el 93, y cuando tuvimos una demo empezamos a moverla por las empresas de entonces, por Erbe, Drosoft, y cuando vimos que se iba a formalizar, en el 94, fundamos la empresa. Fue muy duro, pero decidimos que queríamos acabarlo y ver qué pasaba. Lo acabamos y entonces fue más duro todavía".

¿Por qué la empresa ha mantenido su línea de defensa de la aventura gráfica cuando es un género que hoy prácticamente está desterrado de las estanterías?: "Fue una decisión que tomamos hace años, cuando la aventura estaba peor incluso que ahora, cuando pensamos que los millones de personas que jugaban al *Monkey* tenían que estar en algún sitio y había que intentar recuperarlos", defiende Gómez. Hernáez es más directo: "Por una serie de intereses económicos se ha dejado un poco este tipo de juegos, porque interesaba promocionar determinadas tarjetas gráficas y microprocesadores, pero [la aventura] sigue siendo divertida, y la calidez que se consigue con este tipo de juegos no se logra con estrategia en tiempo real. Para el tipo de historia que queremos contar encajaba mucho más este planteamiento". Pero esto no supone que Pendulo pierda de vista los avances tecnológicos. Para *Runaway 2* el estudio ha trabajado con el mismo motor gráfico, pero mejorando, según apunta Gómez, "el nivel de integración, que suaviza los bordes del personaje contra el fondo, o los contornos de los objetos. Se han añadido efectos atmosféricos o las pisadas en el suelo. En un capítulo en el que hay nieve hay un montón de trabajo de integración de la nieve cayendo; cuando Brian respira sale vaho, que se integra perfectamente con el fondo. Hemos au-

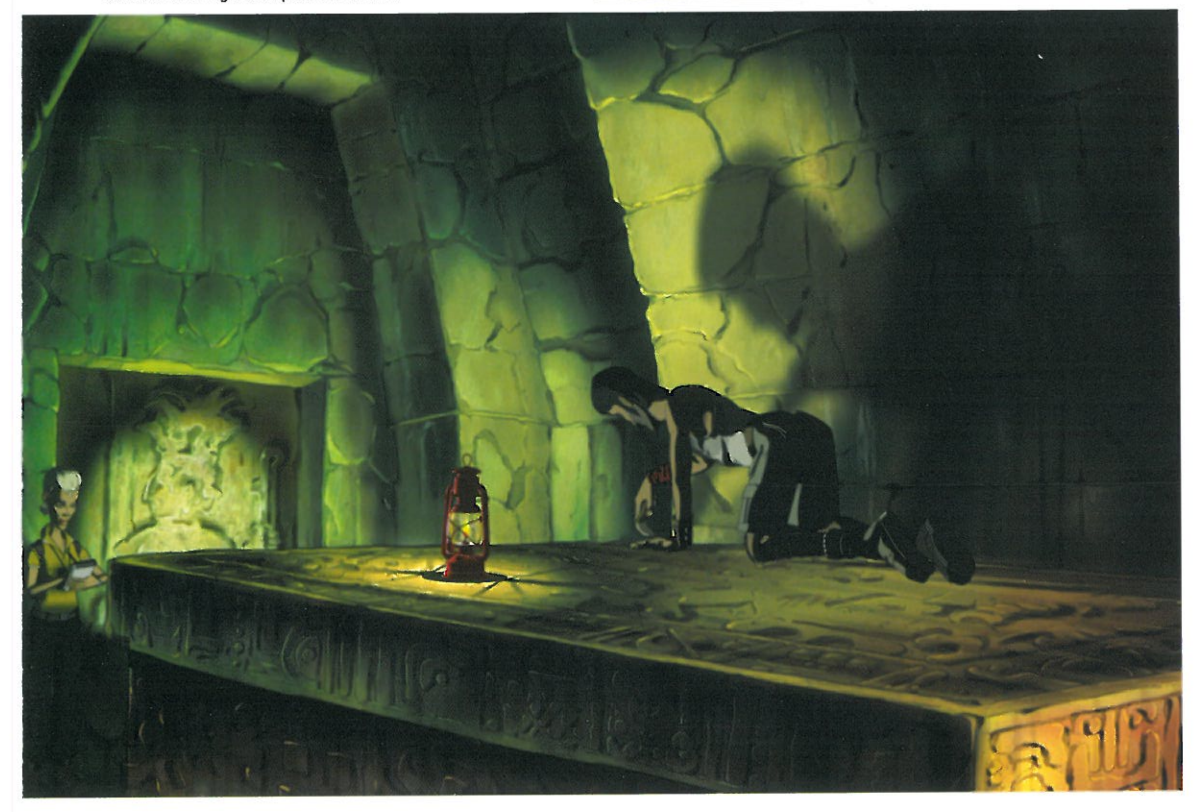


La imagen corresponde a *Runaway 1.* En la segunda parte trabajaron 12 personas en Pendulo y 2 colaboradores. La plantilla ha incluido en el segundo capítulo al guionista Josué Martínez.

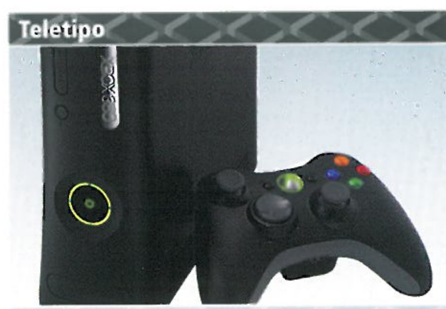




Arriba, Joshua, un personaje secundario impagable. A la derecha, simulación de Brian en una "sesión de doblaje" y uno de los detallados escenarios del segundo capítulo de la serie.



Teletipo



Las consolas se mueven

Aún no hace medio año que llegó a España la última revolución del hardware, la PS3, cuando hay múltiples noticias sobre las nuevas consolas. En el primer día del E3 Sony hizo oficial la rebaja de 100 $ en el precio de la PS3 (al cierre de esta edición aún no se sabía si ese nuevo precio llegaría a Europa), al tiempo que anunciaba un rediseño de la PSP, más pequeña y ligera. Y parece ser que, por fin, la podrá interactuar con su hermana de sobremesa.

En la misma jornada de inauguración del E3, Microsoft informó de que la Xbox 360 Elite (en negro, 120 Gb de disco duro y conexión HDMI) llegará a Europa el 24 de agosto a un precio aún por determinar. El tercer fabricante de hardware, Nintendo, se centró en su presentación en los nuevos periféricos para la Wii.

mentado un montón la calidad de los vídeos, aunque sigue la resolución de 1024x768, y el sonido tiene calidad total, no como *Runaway 1,* en que todo estaba más comprimido; ahora va todo en formato digital a 24 khz y 16 bits".

Pendulo, en su dedicación total a la aventura gráfica trabajó en *Hollywood Monster* y, después, en *Runaway,* pero antes decidió revisar las claves del género; según Gómez: "manteniendo un espíritu clásico de aventura, decidimos dar un toque de modernidad, cambiando el registro de los personajes, su forma de hablar". A ello se unió un look con un aspecto de cómic, pero nada infantil, y una mezcla de 2D y 3D que da un aspecto muy especial al juego. **Rafael Latiegui,** el tercer miembro fundador del estudio y director creativo, explica: "queríamos huir del estilo realista porque creo que hay cierta saturación, porque ahora sí hay un nivel de realismo que está muy bien, pero cuando empezamos *Runaway 1* me parecía que los productos que salían pretendiendo ser realistas no llegaban a cuajar. Me parecía que era más interesante tirar hacia otra tendencia que a mí me gustaba más".

En la segunda parte, el protagonista de *Runaway,* Brian, presenta un aspecto más desenfadado, como si hubiera sufrido una regresión a la adolescencia. Latiegui explica que en la primera parte Brian es un pulcro estudiante, pero gracias a Gina descubre otro mundo: "Al final de *Runaway 1* él dice: '¿Por qué no?, voy a darme la oportunidad de vivir otras cosas'. Era inevitable", dice con una sonrisa.

Pese a ser el país del desarrollador, *Runaway 2* ha llegado a España después que a otros países, pero lo ha hecho con una edición especialmente cuidada que incluye un excelente doblaje, un libro de arte en el que se pueden ver los primeros apuntes de *Runaway 3* (por tierras orientales, al parecer) y un Sistema de Ayuda Interactiva (SIA) que puede integrarse en el próximo capítulo de la serie desde el principio si tiene buena acogida entre el público. No es la única novedad; el estudio francés Cyanide está preparando la conversión para DS de *Runaway 2,* y en Pendulo están satisfechos con lo que han visto hasta ahora, aunque "lo ideal sería hacerlo aquí dentro, para poder estar en el día a dia controlándolo" y tomar decisiones inmediatas, apunta Gómez. El lápiz de la DS ha trazado una línea que puede suponer una nueva vida para la aventura gráfica; "¿cuándo ha habido un anuncio en televisión de una aventura gráfica, como ahora con *Hotel Dusk?",* apunta esperanzado Gómez. Y no es la única idea que tienen para llevar su aventura a otra plataforma de juegos, ya que Pendulo incluso ha realizado pruebas para llevar el nuevo capítulo de *Runaway* a la PSP.



La versión española está cuidada hasta el mínimo detalle. La portada es del ilustrador Kovec. Por 20 euros contiene *Runaway, Runaway 2,* un cuaderno con dibujos de arte, un sistema de ayuda interactivo. Y está doblado al castellano.



Según De Plater, *EndWar* ya es jugable: "Hemos avanzado mucho con las pruebas de juego. Todas las órdenes por voz y de control son buenas".



Voz de mando

A pesar de la falta de una demo en los Ubidays, las pretensiones de *EndWar* siguen siendo emocionantes

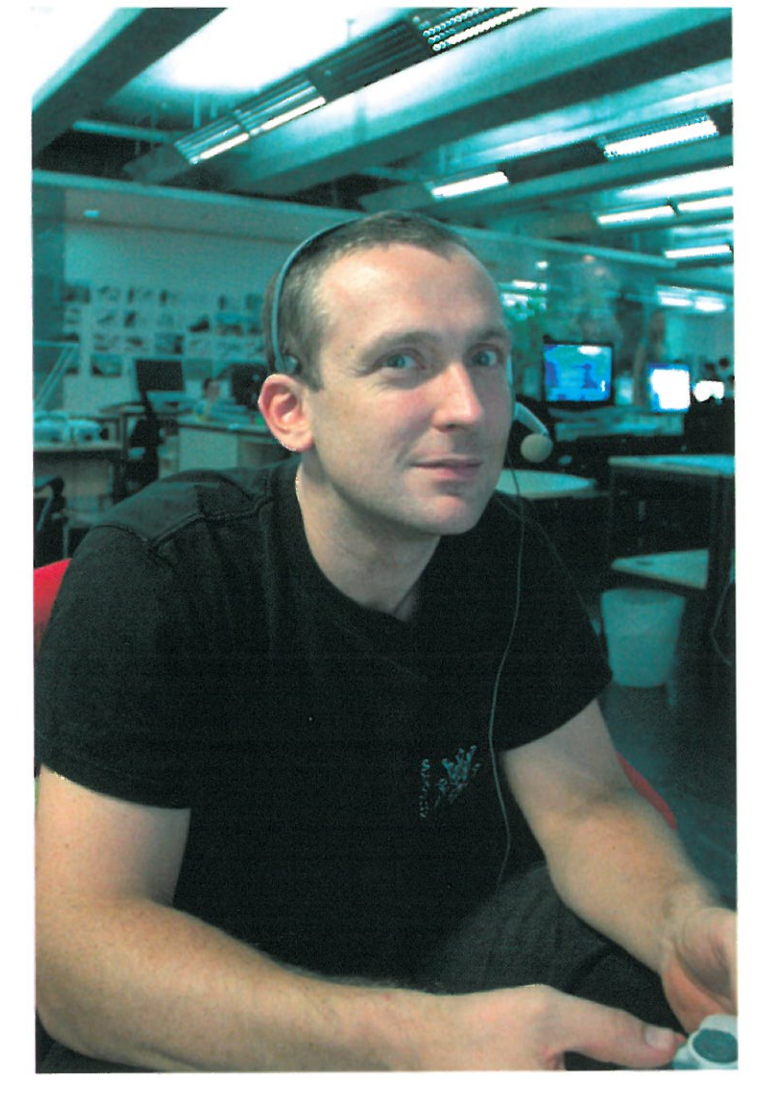
El mayor peso que soporta el RTS *EndWar* es el de llevar la marca Tom Clancy; por lo demás, tiene pocas innovaciones. Al tratarse de un título desarrollado sólo para consolas, la introducción de las órdenes por voz puede evitar los habituales problemas del género con el gamepad. Y luego está el multijugador, con su campaña masiva persistente. El director creativo de Ubisoft Shanghai y leyenda del RTS, **Michael de Plater** (en la página opuesta), resuelve las dudas generadas por no haberse presentado el juego en Ubidays.

El control por voz para los RTS ha estado disponible desde hace algún tiempo. ¿Por qué sólo ha empezado a funcionar bien ahora?
Cuando empezamos a trabajar en el control por voz, la referencia era *SOCOM*. Hay dos cosas que nos permiten ir más allá de eso. En primer lugar, que el *middleware* que estamos utilizando ha avanzado en los últimos cinco años, de forma que la calidad del reconocimiento de voz ha mejorado. En segundo lugar, gran parte de esta calidad depende de la cantidad de procesado que puedes utilizar, y con una 360 puedes utilizar mucho más que antes. Pero hay algo más: tenemos que permitir al jugador dar órdenes complejas, y conseguir que las unidades sean lo suficientemente inteligentes como para comportarse como lo haría un grupo de soldados. Sí dices algo como: "Equipo rojo, defiende el objetivo Zulu", los soldados van allí, toman posiciones defensivas, buscan cobertura, entran en los edificios y se sitúan como francotiradores.

El juego también se puede manejar con el pad. ¿Cómo se diseña un RTS para que pueda incorporar a la vez el mando y el control por voz?
Empezamos por evaluar las convenciones UI de las consolas, los juegos de deporte y los shooters tácticos y diseñamos una estrategia sobre esa base. En los últimos años, gran parte de las innovaciones en el shooter han sido añadiendo elementos de estrategia. *Battlefield* fue una gran innovación en cuanto a la incorporación del modo comando; proporcionaba al jugador objetivos que tomar; te permitía utilizar una fuerza combinada de helicópteros, tanques y demás. Básicamente, tomamos esas opciones, añadimos la estrategia y la interfaz de los shooters tácticos, llevándolo a la escala de una guerra real, de forma que no hay 20 o 30 tipos en el campo de batalla, sino 1.000. Pero cualquiera que haya dado una orden a un compañero de pelotón en *Ghost Recon* puede empezar a jugar a nuestro juego y aprenderá al instante.

> **"Cualquiera que haya dado una orden a un compañero de pelotón en *Ghost Recon* puede empezar a jugar a nuestro juego y aprenderá al instante"**

¿Cuáles son las principales diferencias entre los modos para un jugador y el multijugador al utilizar un mapa mundial tipo *Risk?*
En el modo para un solo jugador el mapa del mundo es como una gran campaña en la que, en



El director creativo de Ubisoft Shanghai, Michael de Plater, se inició con las franquicias de deportes de EA, pero rápidamente pasó al género RTS, trabajando en casi todos los juegos de *Total War*.

cada partida, puedes decidir dónde quieres luchar. Pero no tienes que luchar en todas las batallas, puedes optar por jugar sólo aquella en la que sabes que lo harás mejor con las unidades que tienes, o la que será más decisiva para la guerra. La presentación del juego multijugador masivo es exactamente la misma; la única diferencia es que todo el mundo toma al mismo tiempo las mismas decisiones y los resultados de todos los jugadores se van acumulando para actualizar el estado global de la guerra al final del día.

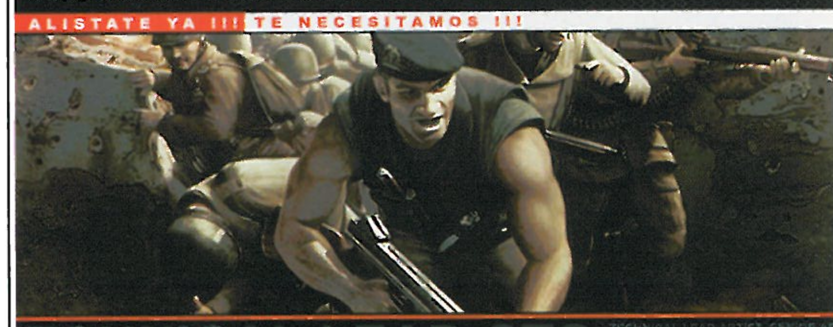
¿Cómo funciona la persistencia en el multijugador? El conflicto persiste de batalla en batalla, pero, ¿y las tropas?
Una vez que has escogido un bando te quedas en ese ejército, de forma que cada pelotón de soldados que sobrevive de batalla en batalla acumula experiencia. Tiene un nombre y un superior, y hay unas 400 actualizaciones que puedes comprar dentro del juego, para poder mejorar y personalizar tu ejército. Puedes escoger insignias, lemas, uniformes de camuflaje, y darles tu propio carácter.

¿No es una paradoja tener un juego llamado *EndWar 2*?
La I Guerra Mundial quería terminar con todas las guerras, lo mismo se dijo de las guerras napoleónicas y creo que los romanos también pensaban lo mismo de las guerras púnicas. ¡Así que nuestro juego es el siguiente de una larga lista!

Trabaja en nuevas IP NextGen
Oficinas en Madrid
Roles Senior

Pyro Studios

Pyro Studios es el principal estudio de creación de videojuegos en España. Sus exitos en desarrollar titulos originales para PC y consolas desde 1996 (la saga Comandos, Praetorians, Imperial Glory) le ha consolidado como desarrollador de calidad en el panorama internacional de videojuegos. Contando con mas de 130 profesionales. Pyro Studios esta desarrollando 4 titulos originales para PC y nueva generación de consolas. Pyro Studios hace parte del tercer grupo de ocio digital de Europa, combinando un apoyo financiero fuerte con una independencia editorial ambiciosa.



ECHNICAL LEAD CTO ART DIRECTO

AHORA es el momento de alistarse!
Visita nuestras oficinas en Madrid 91-4062957

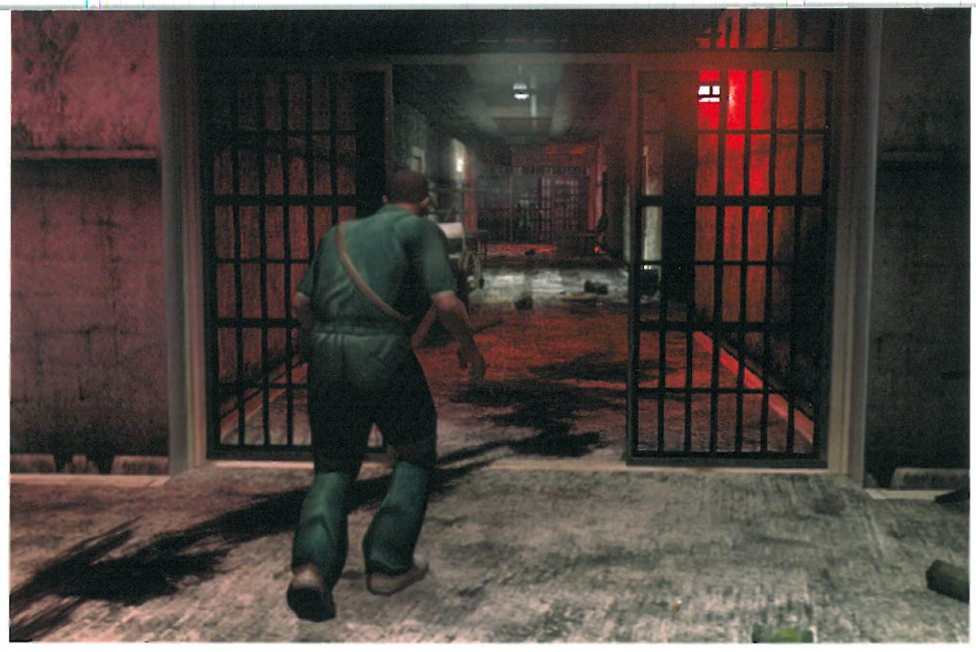
Lead Game Designer

Bajo la supervisión del Productor y el Jefe de Proyecto, y trabajando estrechamente con los Jefes de Programación y Arte, liderarás un equipo de diseñadores para concebir y desarrollar nuevos conceptos de juegos multi-plataforma.

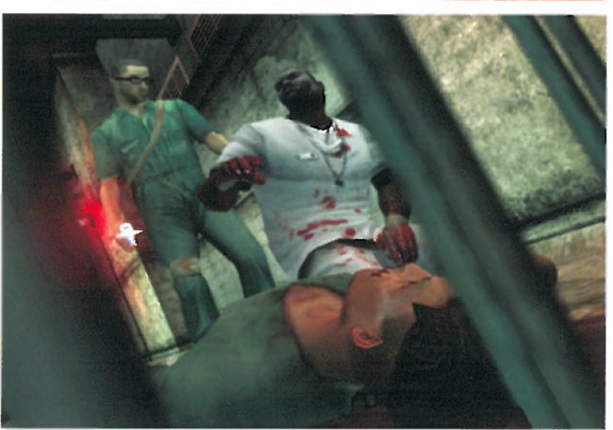
Senior Producer

Serás el responsable de supervisar los equipos técnicos, creativos y de diseño, asegurando que el proyecto se realiza con un nivel de calidad máximo, dentro de presupuesto y tiempos. Definirás el plan de entregas y monitorizar el transcurso diario del proyecto, trabajando estrechamente con otros departamentos para crear y gestionar la planificación, estrategia y presupuesto del proyecto.

¡VISITA NUESTRA WEB PARA VER LA LISTA COMPLETA DE OFERTAS!
www.pyrostudios.com







SOFTWARE

Cazado

El lanzamiento de *Manhunt 2* esperará después del veto del Reino Unido y la clasificación "sólo adultos" en EE.UU.

Rockstar ha decidido aplazar el lanzamiento de uno de los juegos más esperados, *Manhunt 2,* después de la negativa de la BBFC (organismo encargado de dar la clasificación por edades en el Reino Unido) a conceder el certificado al título con lo que el juego no puede salir a la venta en el Reino Unido, y la clasificación en Estados Unidos como "Adults Only" que, en la práctica, supone que ni Sony ni Nintendo ni Microsoft incluirían el juego en su catálogo.

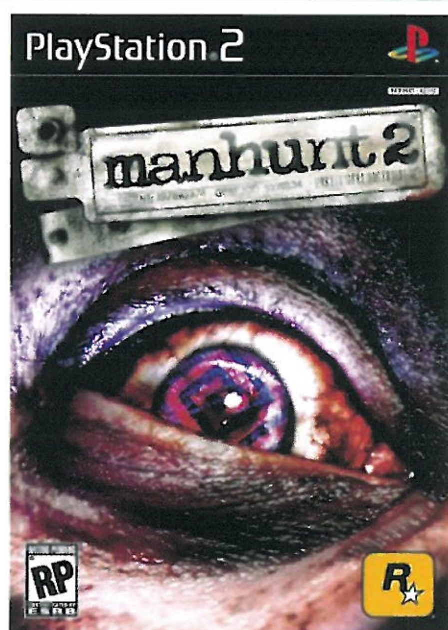
¿Qué ha llevado a la comisión británica a adoptar una decision casi sin precedentes? Su director, **David Cooke,** ha afirmado que el juego se distingue de otros videojuegos en su "Implacable dureza y un tono general de frialdad que afecta a todo el contexto del juego, en el que continuamente se favorece el asesinato brutal, con una excepcional falta de distanciamiento o de compasión".

La decisión de la BBFC se basó en su consideración de que *Manhunt 2* ofrece poco más que asesinatos. "Consideramos qué se pedía del jugador y qué se le ofrecía, y no es más que una inacabable serie de asesinatos", sostuvo la portavoz de BBFC, **Sue Clark.** "Hay juegos que ofrecen otras alternativas". El argumento de *Manhunt 2* explica su jugabilidad: el personaje del jugador ha sido objeto de experimentos para convertirle en el perfecto asesino, un hombre con doble personalidad que cambia de un comportamiento a otro sin darse cuenta. Al inicio del juego, el protagonista escapa del hospital en el que ha sido encarcelado, mientras le persiguen otros asesinos enviados por la gente que ha estado realizando experimentos con él. Más tarde descubre su auténtica naturaleza, la sección final del juego está protagonizada por la lucha entre sus dos personalidades. En función del nivel de violencia desarrollado por el jugador durante el juego, se le adjudicará el personaje del bueno o del psicópata. Tras su primer asesinato, vomita por la impresión, pero su creciente habilidad homicida es el resultado del avance de su lado psicótico. La BBFC está más preocupada por las consecuencias que derivan de la jugabilidad. Según Clark, "Hay que tener mucho cuidado para no ponerse demasiado filosófico con estas cosas. Pero la trama no es especialmente sólida en este juego". *Manhunt 2* es el primer juego al que se le ha negado la clasificación después de *Carmageddon,* en 1997, una decisión que fue revocada tras un recurso. En el momento de cerrar esta edición, Rockstar no había informado de nada nuevo sobre el lanzamiento.

***Manhunt 2* es el primer juego al que se le ha negado la clasificación en el Reino Unido después de *Carmageddon,* en 1997, una decisión que fue revocada tras un recurso**



La BBFC niega que su decisión se haya visto afectada por la polémica generada por anteriores juegos de Rockstar, como el primer *Manhunt,* calificado para mayores de 18, y *Canis Canem Edit.*



La ESRB ha calificado *Manhunt 2* como AO (Sólo para Adultos) en EEUU, por lo que Sony, Nintendo y Microsoft no autorizarán el juego para sus consolas en aquel país. La Oficina Irlandesa de Censura Fílmica tampoco ha concedido la certificación.



ENTREVISTA

Elegir la plataforma

Ninja Gaiden llega a PlayStation: ¿se apaga el amor de Team Ninja por Xbox?



Considerado una "remasterización", *Ninja Gaiden Sigma* (reseñado en la página 82) es el segundo relanzamiento del título original para Xbox de 2004, pero esta vez para PS3. El responsable del estudio, Tomonobu Itagaki, ha sido siempre claro con respecto al tema de los juegos multiplataforma, declarando que crear múltiples versiones causa problemas técnicos. Pero, con las bajas ventas de la Xbox 360 en Japón y la PS3 avanzando en Occidente, ¿hay que entrecomillar ahora este principio? El productor y director de Sigma, **Yosuke Hayashi,** habla del juego.

¿Por qué decidieron volver a un juego que habían relanzado antes?
Ninja Gaiden se vendió muy bien, y mucha gente jugó con él, pero hay muchos más que nunca jugaron. Por eso quería crear este juego para PS3. Especialmente en Japón, Xbox no se está vendiendo bien, y sigue habiendo más fans de PlayStation. Así que mi objetivo es que todos ellos jueguen con *Ninja Gaiden*. Ésa es mi principal motivación.

¿Ha habido muchas tentaciones de añadir más de lo necesario a la nueva versión de un juego como *Ninja Gaiden*?
Sí, ésa es la tendencia general: el sistema de juego de *Ninja Gaiden* se ha ido ampliando cada vez más, y se ha convertido en algo más complicado, que no es fácil para muchos jugadores. La política de Team Ninja es crear juegos sin barreras, juegos con los que la gente simplemente se lo pase bien, así que eso es lo más importante que queríamos mejorar con *Sigma*, no simplemente añadir nuevas opciones, que es algo muy fácil.

"La política de Team Ninja es crear juegos sin barreras, juegos con los que la gente simplemente se lo pase bien, así que eso es lo que queríamos mejorar con *Sigma*"

***Ninja Gaiden Sigma* es una continuación de un juego de Xbox. ¿Significa esto que los títulos tienen que ser multiplataforma para tener el alcance que ustedes quieren para sus juegos?**
Soy un entusiasta de la Xbox 360, pero no se está vendiendo del todo bien en Japón. Como he dicho, quiero que cada vez más gente pueda jugar con *Ninja Gaiden*. Pero, para hacerlo, tienes que ofrecer la máxima calidad en PS3. Además, a Itagaki le encanta la 360, pero a mí me gusta mucho la PS3, así que quería demostrarle que se podía hacer un producto de la calidad de *Ninja Gaiden* para PS3.

¿Cree usted que lo ha logrado?
Sí, lo creo. He intentado llevarlo cada vez más lejos, y ahora tengo otra idea para la plataforma. En el futuro, seré fiel a los fans de PS3.

¿Cuál es el futuro para *Ninja Gaiden*?
Todavía no lo sé, pero hay gente que adora la PS3, así que, obviamente, podemos contar con más juegos para PS3.





Hayashi (arriba del todo, en el lanzamiento de *Sigma* en Londres) es un gran fan de PS3 de Sony, pero el juego reutiliza contenidos de Xbox y le falta algo de densidad de la nueva generción; muestra sólo un poco de lo que el desarrollador puede hacer con el hardware moderno. Parece que "Project Impact", que se rumoreaba sería *Ninja Gaiden 2,* está ahora en desarrollo para Xbox 360.

OUT THERE

FRAG

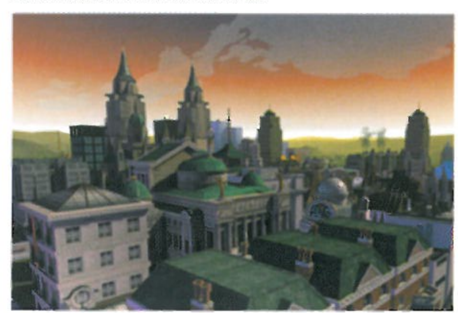
Nada de Red Bull: los jugones tienen otra opción para dar energía a sus sesiones de juego de madrugada: la barrita Headshot. Se distribuye en los centros de juegos de todo EE.UU. y contiene suficiente cafeína para "recargar a tope la energía de los jugadores". Headshot contiene guaraná, toffee y arroz crujiente, y es el resultado de la observación de Brent David, de Uncommon Loot (un especialista en juegos LAN), de los jugadores en su centro de juego: "Nunca encuentran lo que quieren en la máquina. Sacan algo y diez minutos después vuelven a por otra cosa. Vi que necesitaban algo nuevo".

www.uncommonloot.com

PRIMICIAS

Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

SimCity Societies
PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** EA



El desarrollador de *Caesar IV*, Tilted Mill, trae algo de agitación socio-política, retándote a construir algo que puede ir desde la utopía bohemia al estado policial más brutal. Y carreteras, claro.

Soul Calibur IV
PLATAFORMA: 360, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** NAMCO



¿Cómo brillará el alma en una consola de última generación? Aún no se sabe qué resolución tendrá y tan sólo hay un ambiguo tráiler que ver, pero se han confirmado los escenarios interactivos.

Time Crisis 4
PLATAFORMA: PS3 **DISTRIBUCIÓN:** NAMCO



Con Guncon 3 llega una nueva conversión con disparos certeros. Un par de sensores sobre la televisión eliminan los problemas entre las armas ligeras y las más modernas, o ése es el objetivo.

Lego Star Wars: The Complete Saga
PLATAFORMA: 360, DS, PS3, Wii **DISTRIBUCIÓN:** LUCASARTS



Con la Guerra acabada (o al menos eso parece en el cine), es hora de la operación limpieza. Las seis películas se juntan en esta mejorada y reforzada antología, junto con el modo cooperativo.

America's Army: True Soldiers
PLATAFORMA: 360 **DISTRIBUCIÓN:** UBISOFT



Extraño título aparte, la unión del motor de *Warfighter 2* y el desarrollador de *Red Storm* debería ganarse nuevos adeptos de la comunidad Live. Las tropas se embarcan en septiembre.

Speedball II XBLA
PLATAFORMA: 360 **DISTRIBUCIÓN:** EMPIRE INTERACTIVE



Eso está mejor. La dudosa versión de PC de Frogster, con su perspectiva torcida y su estadio vacío, con el Brutal Deluxe real. Lo mejor: no hay escalado que destroce los dibujos de arte.

Dark Sector
PLATAFORMA: 360, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** D3PUBLISHER



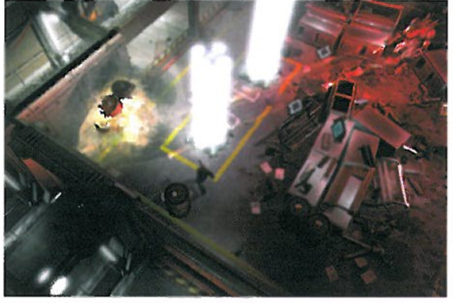
Otro susto para el problemático proyecto de Digital Extreme, que ahora retrasa su lanzamiento hasta 2008 para evitar una mêlée de acción. ¿No habrá alguna otra oleada el año que viene?

Need For Speed ProStreet
PLATAFORMA: 360, PC **DISTRIBUCIÓN:** 360, PS3, SIN CONFIRMAR

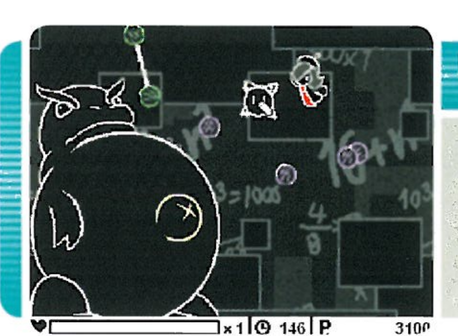


Urge encontrar un nombre mejor, Black Box ultima la IA y la personalización para proporcionar duelos más eficaces. Vista la programación anual de EA, pinta muy bien.

Shadowgrounds Survivor
PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** MERIDIAN4



El pequeño e ingenioso shooter de Frozenbyte tiene una continuación, esta vez más como mejora del RPG para armas y un vida extra en el modo para un jugador.



EL JUEGO DEL MES EN INTERNET
Chalk
www.konjak.org/chalk.htm

Para algunas personas hay pocas sensaciones más desagradables que oír el rechinar de una tiza sobre una pizarra. Aún así, el animador y creador de juegos Joakim Sandberg consigue utilizar esta combinación para lograr uno de los juegos independientes más innovadores de los últimos tiempos.

A través de niveles de scroll horizontales y verticales con unos fondos pintados a mano de un preciosismo kitsch, vas guiando al personaje usando el botón derecho del ratón mientras dibujas trazos de tiza con el izquierdo.

Toda una serie de enemigos vuela hacia ti desde cualquier ángulo de la pantalla, y la tiza se puede utilizar de diversas maneras: como escudo, como bastón de ganado, como tirachinas y como arma. El juego se convierte pronto en una prueba para tus nervios a medida que los enemigos van apareciendo en diferentes formas y patrones, y el ratón tiene que trabajar el doble, para disparar y defender, pero la recompensa por el estresante juego es un viejo y anticuado trofeo dorado estilo arcade. Muy logrado.









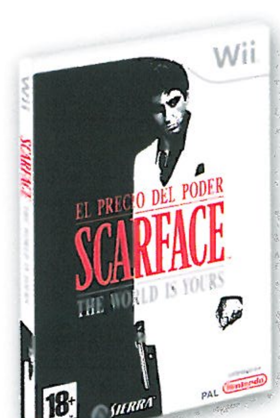


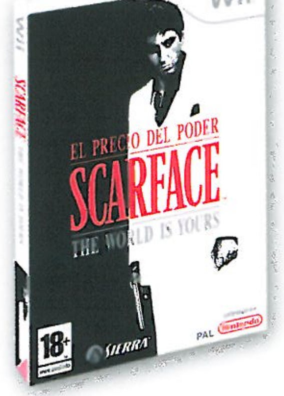


















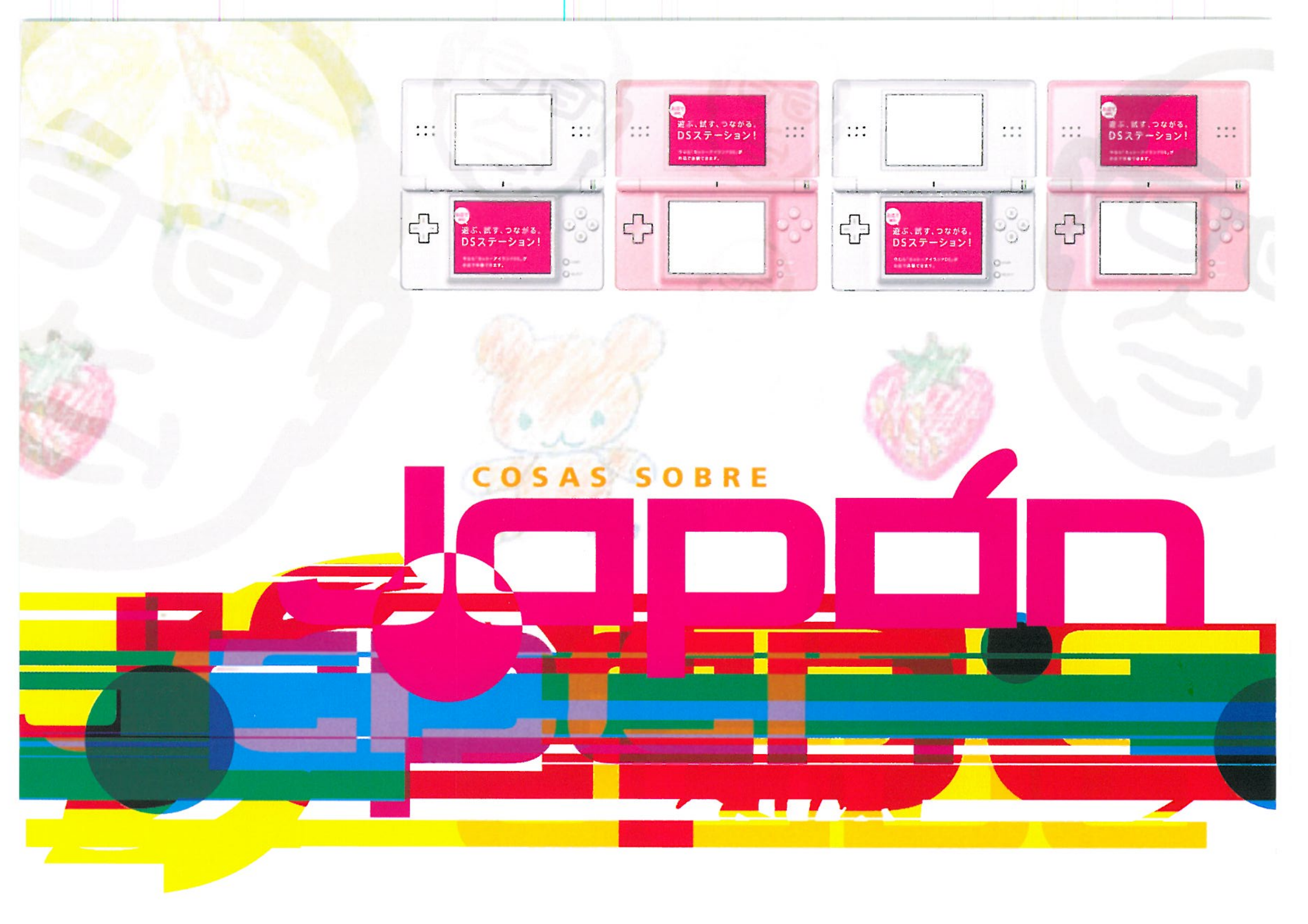






"Scarface: The World is Yours" juego interactivo © 2007 Vivendi Games, Inc. Scarface es una marca y/o copyright de Universal Studios. Autorizado por Universal Studios Licensing LLLP. Todos los derechos reservados. Sierra y el logo de Sierra son marcas registradas y/o marca registrada de Sierra Entertainment, Inc. en los Estados Unidos y/o otros países. Radical Entertainment es una marca y/o marcas registradas de Vivendi Games Canada Ltd. en Canadá, los Estados Unidos y/o otras jurisdicciones. THX y el logo de THX son marcas registradas de THX Ltd. que podría estar registrado en algunas jurisdicciones. Todos los derechos reservados. Dolby, Pro Logic y el double-D símbolo son marca y/o marcas registradas de Dolby Laboratories. Todas las demás marcas son propiedad de sus respectivos propietarios.

©2006 NINTENDO. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO.



El asunto es serio

Luis García Navarro, técnico en localización de videojuegos

Si hace unos años le hubieran dicho al profesor Kawashima que su nombre podría estar ligado de por vida a la historia del videojuego, le habría entrado un ataque de risa. Pero lo cierto es que su *Brain Training* consolidó el arranque de una línea de títulos que, por su novedoso enfoque, cambió los hábitos jugables de miles de usuarios, a la vez que propiciaba que a muchos de nosotros nos invadiera la incertidumbre. El cartucho de marras se alejaba de la idea tradicional que, con los años, había forjado nuestro concepto de videojuego. La pantalla táctil de la DS comenzaba a mostrar sus verdaderas intenciones, y la fiebre por los "juegos serios" pilló desprevenido a todo el mundo... menos a Nintendo.

No ha pasado mucho tiempo desde entonces, y el afianzamiento del género se palpa en los estantes de las tiendas. Son días aciagos para los poseedores de la portátil que no se acaban de acostumbrar al cambio y no pueden despegarse de los juegos a la vieja usanza. En este momento, en Japón, cualquier juego que conlleve un esfuerzo mental más allá del que ofrecen los puzzles y *dungeon crawlers* tiene su réplica en el atípico catálogo de la portátil. Lo que antes se podía encontrar en cualquier libro de idiomas, cocina o viajes, está ahora al alcance del Stylus.

En este momento, en Japón, cualquier juego que conlleve un esfuerzo mental más allá del que ofrecen los puzzles y *dungeon crawlers* tiene su réplica en el atípico catálogo de la portátil

La abundancia de títulos adultos que cambian las plataformas y los disparos por la gramática y el cálculo desmitifica la creencia de que los niños son los causantes de la carestía de consolas Nintendo en Japón. Cierto es que parezca que los pequeños nazcan con una DS bajo el brazo, pero son el oficinista, la empresaria y el funcionario que pasan la mayor parte del día en el tren los que han catapultado al éxito este tipo de juegos y la consola que más apoyo le está dando.

Los japoneses que son por naturaleza negados para el inglés, o sea, la inmensa mayoría, cuentan ahora con todo un repertorio de software educativo. Su dominio de la lengua materna parece que también sea otra de sus asignaturas pendientes, como queda reflejado en el absurdo número de títulos a la venta con el japonés como objeto de estudio. Lo que más trae de cabeza son los endemoniados caracteres orientales. Tras acabar la carrera, el japonés medio pierde el hábito de escribir por sí mismo, ya que ordenadores y teléfonos móviles le ahorran el trabajo de pensar cómo se escribe determinado *kanji*. Motivados por sus propias empresas, muchos de ellos se ven en la necesidad de volver a los libros o a la DS. Gracias a ella, se preparan para exámenes oficiales tanto de japonés como de escritura clásica. La PSP también cuenta con sus armas al respecto, aunque en menor cuantía por el hándicap de no poder usar su pantalla para dibujar ideogramas. Tanta es la repercusión

que han tenido estas herramientas que hasta se han llegado a utilizar en institutos, donde las consolas hacen las veces tanto de cuaderno de ejercicios como de diccionario improvisado.

Para aprovechar el tirón de estos juegos se agotan todos los recursos. Mientras Square Enix, última en subirse al carro, prepara títulos basados en jardinería y música clásica, siguen llegando al mercado otros inverosímiles, como los basados en etiqueta social. Los que se siguen vendiendo a buen ritmo son los recetarios. Los japoneses son unos gourmets sin parangón, y así lo demuestra el ritmo de ventas de *Cooking Mama* y similares.

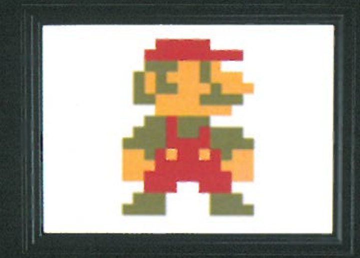
¿Tendrá una mayor repercusión en el futuro este género, extendiendo su área de influencia hasta el terreno de las consolas de sobremesa? Para comenzar a tantearlo, las primera apuesta de Nintendo en Japón ya está en la calle: nada más y nada menos que una versión de su *Brain Academy* para Wii. Corren tiempos de incertidumbre para las mentes más conservadoras, temerosas de que los juegos de toda la vida vayan sucumbiendo a la eficiencia de estos títulos "serios".



Choco Dog Sweets Department es uno de los muchos títulos para el nuevo público que ha generado la DS sin por ello renunciar al estilo infantil que tanto gusta en Japón.

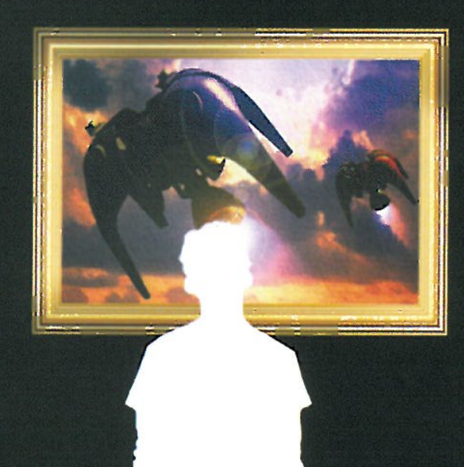
ZOO.AD



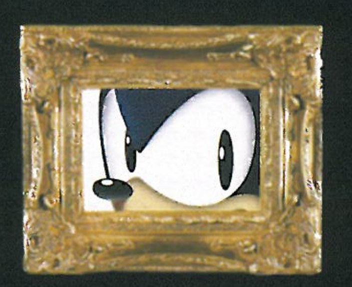












WWW.NIPONIA.NET
28.7.07 | 20H

NIPONIA

Cuando los videojuegos son arte

Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico

Los + buscados de **Edge**

Fallout 3

Cuando el periodo de secretismo de Bethesda toca a su fin, la anticipación ante esta superviolenta segunda parte crece hasta niveles insospechados.
360, PC, PS3, BETHESDA SOFTWORKS

Mass Effect



El retraso de BioWare es desesperante. Cabe esperar que el tiempo empleado haga justicia a la escala de la tan prometida serie de profundos dilemas.
360, MICROSOFT

Sega Rally



Olvídate del realismo denodado. Queremos ver volar el barro a lo lejos a través de frondosos bosques tropicales bajo un cielo azul-Sega, con los helicópteros presionándote.
360, PC, PS3, PSP, SEGA

Filosofía en primera persona

Los principales shooters incluyen mensajes alegóricos



BioShock está lleno de detalles ambientales. Puedes optar por pasarlos por alto o prestarles la atención que se merecen. Una de las mejores bazas de estos juegos es que permiten a sus jugadores entretenerse en profundizar en historias que no tienen que ver con el guión.

Puede que tengan una política muy dura, pero las películas de muertos de George A Romero son todavía fuertes críticas a la desigualdad, ignorancia, avaricia y amoralidad. Aunque los zombis sean simplemente un símbolo de masas sin derecho a voto, que deben enfrentarse a la brutalidad de unos supervivientes que representan una élite política y social cruel, las pelis de Romero se distinguen porque son del género de terror. Disfrutan mostrando zombis que destrozan las entrañas de los personajes y suben la tensión con trampas para asustarnos como cualquier otra película de casquería.

El mes pasado tenías en esta sección *Bioshock*, y en este número aparece *BlackSite*. Ambos juegos funcionan de manera muy similar: tienen tramas muy alegóricas, grandes historias sobre la locura de las ideologías más inflexibles, la geopolítica más moderna y la cultura del miedo. Pero también son shooters en primera persona que carecen de culpa. Puedes divertirte con *Zombie* sin pensar en el vacío de la sociedad consumista, al igual que abrirte camino a través de *BioShock* y *BlackSite* sin entorpecer sus significados más profundos.

Esto se debe a que, aunque los mensajes de estos juegos no son sutiles en sí mismos, sí están sutilmente encubiertos en la maraña del juego. Por ejemplo, Atlas, un personaje que ayuda al jugador al principio de *BioShock*, se creó teniendo en cuenta las ideas de Ayn Rand acerca del objetivismo; incluso se llama así por el libro de esta autora, *Atlas Shrugged*, cuyo argumento refleja la historia del mismo Rapture. Un millón de pequeños detalles (un póster por aquí, un aparatejo por allá) forman un mundo que no afecta lo más mínimo a la acción del juego.

Como estos juegos no lo convierten en el centro de su mundo, todo eso acabará siendo agua pasada, diluido para vender más y gustar más a la gente. La verdad es que *BioShock* se presenta ante todo como shooter.

Pero estos temores se desvanecen ante juegos que no temen presentar mensajes sofisticados (de acuerdo a estándares normales) a sus jugadores. Tal y como demuestran las pelis de Romero, la popularidad no significa tener que escatimar a la hora de comunicar temas más variados, y, al parecer, los videojuegos también están aprendiendo la lección.



PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **MIDWAY**
ESTUDIO: **MIDWAY AUSTIN**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE**



BlackSite

El shooter de Midway Austin camina por la fina línea entre la convención y la innovación







Muchos escenarios son destructibles, como la estatua de la imagen, que puede hacerse cachitos. La cobertura se rompe a base de disparos, una táctica que también usan los enemigos.

¿Qué puedes hacer con un shooter?". Como diseñador jefe de *Deus ex,* **Harvey Smith** es el hombre ideal para plantear preguntas como ésta. Y, como director creativo de Midway Austin, es el punto de partida de *BlackSite,* la secuela de ese matamarcianos de 2005, *Area 51*.

El resultado no es la revolución que supuso *Deus ex*. En lugar de ello, *BlackSite* parece ser otro shooter táctico de guión sólido que sigue la historia de un soldado de operaciones especiales. Es una solución práctica para crear un juego dentro de un género muy enraizado. Así explica que las características de *BlackSite* tienen poco de novedoso: "Los shooters cambiarán cada vez más con el paso del tiempo. Tenemos vehículos, tenemos modo cooperativo, tenemos escenarios que se pueden romper gracias a la tecnología de *Stranglehold*... Pero muchos juegos los tienen, ¿verdad? Tenemos dos secciones de disparos sobre raíles: una sobre un Humvee y otra en un helicóptero, pero otros desarrolladores también lo han usado".

En lugar de estar basado en una revolución, el desarrollo de *BlackSite* parte de diversas pequeñas ideas, nada radicales, que, como el resto del juego, parecen estar muy bien implementadas. La primera es un sistema de moral del escuadrón que influye en cómo reacciona en combate la IA del equipo del jugador. Si controlas a tu pelotón con eficacia, dándoles montones de órdenes que les lleven a vencer a vuestros enemigos, subirá su moral y se harán cada vez mejores en las batallas: más agresivos y más precisos. Si lo haces mal, al ser incapaz de dar las órdenes adecuadas, la moral desciende y tu escuadrón se vuelve defensivo, poniéndose enseguida a cubierto y disparando a ciegas. Así se obtiene un sistema que premia un enfoque de juego estratégico. Aunque no es fácil de llevar a cabo: Smith admite que equilibrar los súbitos aumentos de dificultad cuando la moral desciende es uno de los mayores retos para su equipo desde hace tres meses.

La IA del pelotón es muy eficaz, ya que elimina enemigos y usa la cobertura con una notable autonomía, a lo que se une el inteligente uso del sistema de dirección contextual mediante clics. Los miembros del escuadrón se mueven a las posiciones más relevantes cercanas al lugar que tú has marcado. Para abrir puertas sólo tienes que apuntar y la IA hará el resto, mostrando un abanico de animaciones que va más allá de la habitual patada, como la rotura de la ventana junto a la puerta para quitar el pestillo.

Enormes tentáculos surgen del suelo y unos alienígenas conductores de jeeps te atacan, pero lo mejor es la batalla contra un jefe final: una enorme bestia llena de tentáculos

Otra de las ideas es el argumento de *BlackSite,* que revoluciona el habitual patriotismo militarista que los shooters modernos suelen mostrar. El juego comienza con un nivel ambientado en Iraq, durante la búsqueda de armas de destrucción masiva. Nada nuevo. Pero cuando la acción se va a suelo americano, a un árido pueblo de Nevada llamado Rachel, el enfoque cambia por completo. Resulta que los enemigos extraterrestres han sido creados por el gobierno yanqui. "El enemigo contra el que estás luchando es un peligro para el territorio americano, pero nosotros hemos creado ese adversario contra





Esta escena es parte de una sección situada en un helicóptero. Esta bestia lanza bolas de una sustancia tóxica a las que hay que disparar antes de que alcancen tu vehículo, y agita con rabia sus tentáculos sobre el puente.







Las bestias alienígenas sobre estas líneas son ágiles y aguantan bastante antes de caer. Su estilo pierde el parecido con *Alien* y *Starship Troopers* por la forma en que se mueven.

el que enviamos a tus tropas a pelear, y alguien se beneficia de eso", dice Smith.

La alegoría es obvia y para nada ambigua. Pero, como **Ken Levine** decía hace poco de *BioShock:* "Tenemos estas nociones filosóficas, pero tienen que aplicarse. Hay que traer los monstruos a casa". *BlackSite* evita con cuidado que las ideas políticas disminuyan toda la acción. Dice Smith: "El tono ideológico está claro, pero no queremos machacar a nadie con ello. Queremos que el jugador se mueva de forma ágil por la historia, así que hay alusiones a Abu Ghraib, la Bahía de Guantánamo o al escándalo del Centro Médico Militar Walter Reed".

Los tres niveles que se han podido ver son brillantes y dinámicos, con todo el griterío belicoso necesario en un shooter. La caída de un iraquí errante durante el primer nivel, un paseo por una ciudad, fue acompañado de gritos de alegría. Los escenarios resultan bastante abiertos, y permiten varias tácticas, desde retroceder y disparar a distancia mientras envías al resto del pelotón hacia adelante a maniobras por los flancos. Tus enemigos usan la cobertura, hasta que la destrozas y les obligas a dar la cara.

El segundo nivel se sitúa en una tienda en Rachel, con un platillo volante y unos alienígenas de fibra de vidrio en el tejado, y un camping de caravanas detrás. Tu equipo es hostigado por ataques de extraterrestres, aunque hay bastantes oportunidades de husmear por el camino principal. La sección termina al encontrarse con un habitante que cuenta que los atacantes han asesinado a su familia y han "cruzado la frontera".

El tercer nivel es una espectacular secuencia sobre raíles desde un helicóptero. Comienzas dando apoyo a un convoy por un camino situado en el fondo de un desfiladero. Enormes tentáculos surgen del suelo y unos alienígenas conductores de jeeps te atacan, pero lo mejor es la batalla contra un jefe final: una bestia llena de tentáculos.

BlackSite ya tiene el aspecto de un producto pulido, diseñado con esmero. Lo malo es que realmente sólo es un producto, ya que ofrece poco con lo que emocionarse. De hecho, hasta Smith parece estar ya centrado en su segundo capítulo, pues está entusiasmado en dotar a los escenarios de mayor libertad. Así que volvamos a la pregunta: "¿Qué puedes hacer con un shooter?". Según *BlackSite*, no demasiado, al menos en cuanto a la mecánica. Pero como juego populista, de calidad, que no tiene miedo de mostrar un cierto trasfondo político, resulta envidiable. Que coincida en su lanzamiento con *Halo 3* es otra cuestión.

BlackSite incluye numerosos escenarios y condiciones, desde una pequeña ciudad americana en una noche de tormenta a un día asfixiante en un rocoso desfiladero.



¿Y el jugador dos?

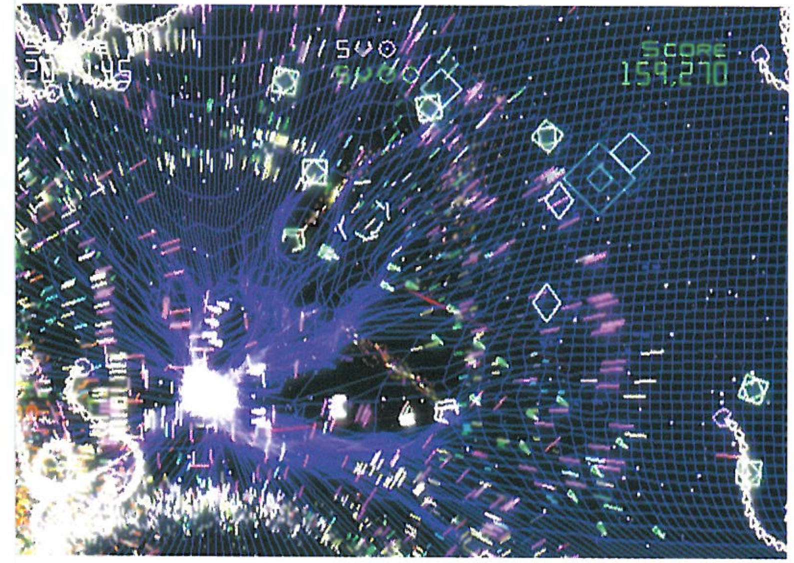
"Nos pierde el orgullo. Dijimos: '¿Un modo cooperativo? Sin problemas'. Y cada paso ha sido una putada". Smith y su equipo han dotado a *BlackSite* de un modo cooperativo tipo *Gears of War*, que incluye toda la campaña. "Parece increíble que puedas estar en una habitación llena de desarrolladores veteranos y te des cuenta de que tu helicóptero sólo tiene una torreta. Son detalles sencillos, pura afinación que debería ser sencilla. ¿Quién controla al escuadrón? Son centenares de cosas en cada escenario que afectan al movimiento de los enemigos, a la historia. Queremos hacerlo lo mejor posible: no todo lo que da de sí un modo cooperativo, pero que sea divertido al máximo".



PLATAFORMA: **DS, Wii**
DISTRIBUCIÓN: **SIERRA**
ESTUDIO: **KUJU**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE**

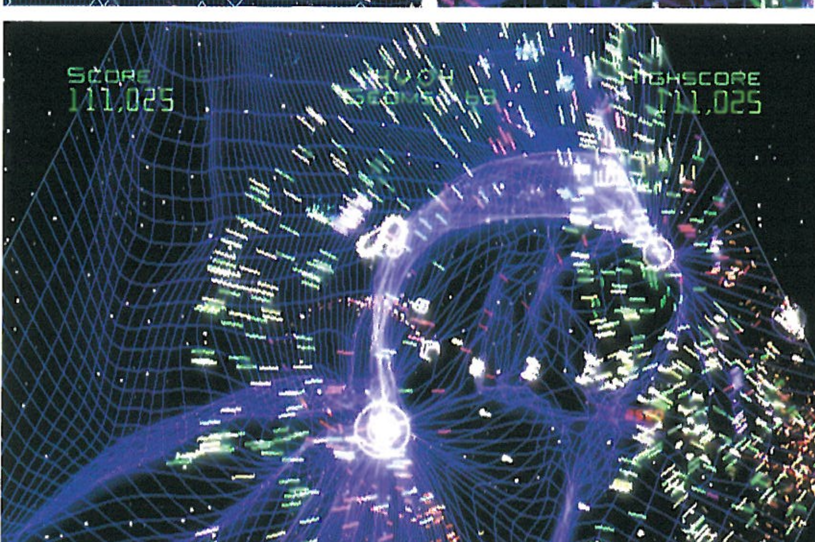
Geometry Wars: Galaxies

Bizarre contempla cómo su estrella de Live Arcade se expande a proporciones cósmicas



La Wii resulta de lo más competente a la hora de mostrar la misma cantidad de partículas que las vistas en *Retro Evolved*. La menor resolución no afecta a la intensidad de la acción.





La propuesta de Bizarre a Sierra de extender *Geometry Wars* a las nuevas plataformas se produjo a finales del año pasado. Es todo un logro que la frescura de ideas y los controles de Wii y DS para *Galaxies* estén tan bien implementados.

Nuevos esquemas de control, una estructura de juego basada en misiones y un montón de nuevas opciones de juego. Todos estos añadidos parecen una transgresión de la sobria simplicidad de *Geometry Wars*. Es más: uno de los juegos más voluntariamente abstractos de la historia tiene ahora un rudimentario argumento. Al parecer, la galaxia necesita desembarazarse de esas repugnancias angulares que hemos llegado a amar. Lo sorprendente es que *Geometry Wars: Galaxies* resulta de lo más atractivo.

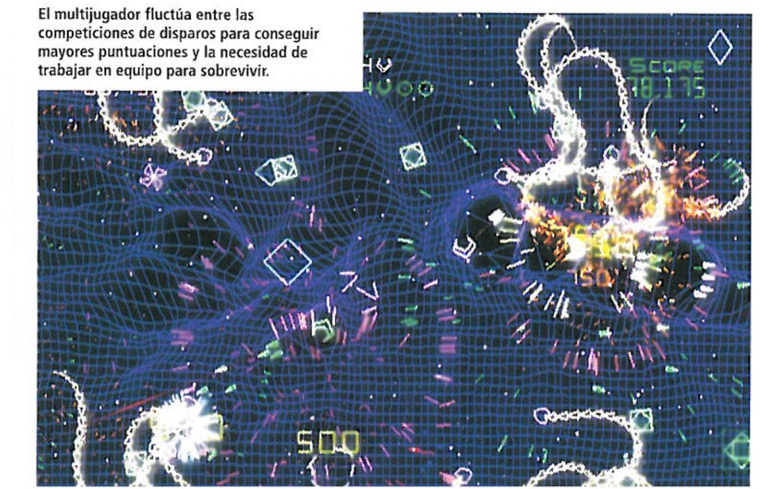
Esta evolución del original para Wii y DS, desarrollada por Kuju, se basa en un sistema de control cuyo propotipo surgió de sus creadores, Bizarre Creations, y, según el productor del proyecto **Roger Carpenter,** se basa en ideas que el diseñador original, Stephen Cakebread, no pudo incluir en *Retro Evolved*. El resultado es un salto respecto a la pureza de los juegos originales, aunque en general parece que sus ideas básicas –la puntuación, el diseño del comportamiento de los enemigos, el control– se conservan.

Empecemos por la estructura. En lugar del único nivel de sus predecesores, *Galaxies* tendrá varios que se seleccionarán en un mapa de la galaxia que hace zoom sobre diversos sistemas solares. Los niveles no son tanto fases como situaciones, escenarios con reglas específicas que no terminan (como ocurría en el original) hasta que te quedas sin vidas y se genera una puntuación máxima. Las fases vistas hasta ahora son Alien Storm, que ofrece un campo de juego cuadrado y claustrofóbico; Neo Classical, que es igual a *Retro Evolved* pero con los nuevos enemigos de *Galaxies;* y el complejo Orbiter, una zona hexagonal que tiene en el centro un amplio campo gravitacional, alrededor del cual orbitan la nave del jugador y los enemigos. No así las balas. "Lo intentamos, pero el funcionamiento era algo extraño", dice Carpenter.

Galaxies introduce dos grandes novedades. La primera es el geome, una moneda del juego que se produce al destruir enemigos. La segunda es un dron ayudante, una pequeña nave autónoma con una serie de comportamientos preseleccionados, incluida la defensa, que hace que dispare en direcciones en que tú no puedes y recolecciona geomes por ti. La elección que supone añade una cierta estrategia a cada nivel: debes elegir el tipo adecuado de dron. Éste, además, sube de nivel. La idea es que, como en teoría una fase de *Geometry Wars* es infinitamente largo, el dron también pueda subir infinitamente de nivel.

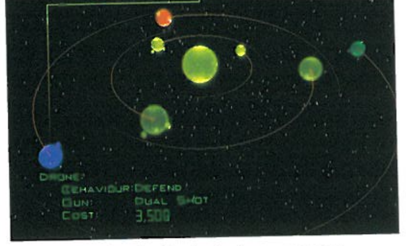
Galaxies también incluye nuevas armas (que a día de hoy se mantienen en secreto) y enemigos. De estos últimos, durante la partida de prueba se vio al "mutador", una furiosa masa de líneas que se aleja de ti y

El multijugador fluctúa entre las competiciones de disparos para conseguir mayores puntuaciones y la necesidad de trabajar en equipo para sobrevivir.

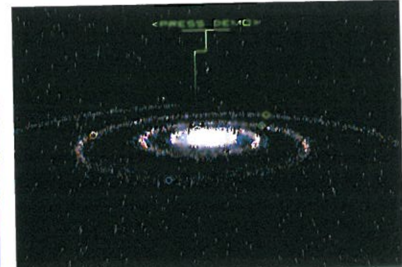




El diseñador original de *Geometry Wars,* Stephen Cakebread, se ha implicado en *Galaxies* a nivel ejecutivo, pero el concepto y el desarrollo inicial ha sido del diseñador jefe de Bizarre Creations, Craig Howard. Se eligió Kuju para completar el proyecto por su experiencia trabajando para Nintendo como desarrollador de juegos como *Battalion Wars* para GameCube.



Las pantallas de selección de nivel se mueven con ligereza de una galaxia a un sistema solar, o bien al juego en sí. Se ha hecho un notable esfuerzo para preservar el sencillo diseño gráfico de los originales, incluso aunque la estructura del juego haya crecido de forma notable.







Multijuego

Galaxies ofrecerá un buen montón de modos multijugador para dos usuarios. Jugamos una partida cooperativa que ofrecía puntuaciones y contadores de bombas separados, creando cierta tensión entre la colaboración y la tentación de superación. Kuju quiere incluir cuatro variantes de cada modo para favorecer diversos niveles de competición y trabajo en equipo. La versión DS compartirá su modo multijugador, aunque ni ésta ni su compañera para Wii incluirá partidas online: los retrasos serían desastrosos en un juego tan intrincado.

convierte a los enemigos en símbolos de peligro biológico que se abalanzan hacia tu nave; al "generador", un remolino que es inmune a tus disparos cuando está rojo y que expele enemigos; y al "OVNI", una oportunidad de obtener montones de puntos que se parece a los de *Asteroids*.

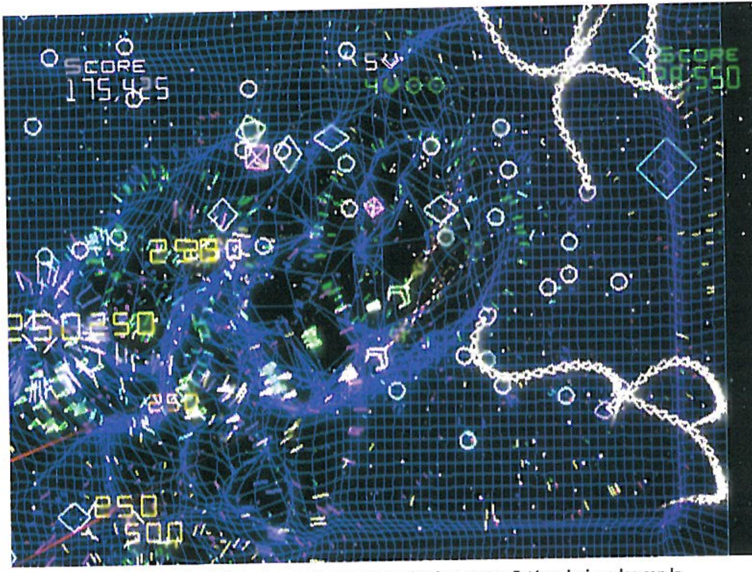
Ganar consiste en alcanzar una clasificación en cada nivel mezcla de tiempo, puntuación y recolección de geomes. Pero, para preservar el interés a largo plazo de *Retro Evolved,* cada nivel también su propio ranking online. "Vamos a incluir más rankings de los que Nintendo ha visto jamás", dice Carpenter al explicar que su equipo quiere que *Galaxies* incluya también otros rankings. Admite que el resultado final no dependerá tanto de sus ambiciones como de los límites de la infraestructura de red de Nintendo. Hay que ver si las mejoras en el dron y el sistema de aumento de nivel no harán que esos rankings reflejen el tiempo que los usuarios han pasado desarrollando sus armas en lugar de su verdadera habilidad.

Hay que destacar que las versiones para DS y Wii incluirán exactamente el mismo contenido. Resulta extraño disfrutar en la pequeña pantalla de la DS lo que has visto en una pantalla panorámica de alta definición, pero funciona, aunque no logre transmitir la fluidez de sus hermanos considerablemente mayores. Ambas versiones tendrán sus propios rankings online, accesibles mediante Wi-Fi, pero todos los usuarios podrán colocar sus puntuaciones combinación de DS y Wii en un ranking de élite. Esos jugones contarán con otras bonificaciones aún por revelar.

> Las versiones para DS y Wii incluirán el mismo contenido. Resulta extraño disfrutar en la pequeña pantalla de la DS lo que has visto en alta definición, pero funciona

La mayor diferencia entre ambas versiones está en el control. El esquema principal creado por Kuju para la Wii mueve la nave con el Nunchako y dirige los disparos apuntando con el Wiimando. Funciona bien, aunque lleva algo de tiempo acostumbrarse, ya que es fácil ponerse nervioso cuando la cosa se pone caótica. También se pueden escoger otros esquemas, incluso el uso de los dobles sticks del mando clásico. "Está en nuestra lista de deseos, y Nintendo nos ha dado permiso. Vamos a investigar cualquier método de control que no entorpezca la jugabilidad", afirma Carpenter. Por su parte, la versión DS permite escoger entre jugar en la pantalla superior o la inferior, moviéndose con la cruceta y apuntando con la pantalla táctil o los botones principales.

Está claro que Kuju está invirtiendo mucho en explorar los sistemas de control de la forma más profunda posible, pero al final lo más probable es que uno de ellos sea mejor que el resto. Queda por ver si el Wiimando o la pantalla táctil de la DS pueden ofrecer un control más preciso que los dobles sticks originales. De todas formas, las mejoras casi exponenciales que Kuju está realizando sobre el encanto minimalista de *Geometry Wars* son amplias, pero son lo bastante inteligentes como para que al menos una gran parte de ellas resulten suficientemente interesantes.



Las líneas rojas de la esquina inferior izquierda muestran adónde apuntas. Están relacionadas con la posición de la nave en la pantalla, que es central en el modo para un jugador, pero varía en multijugador.

Call of Duty destaca por su variada ambientación histórica al llevarte de decorado en decorado. Modern Warfare usa el mismo truco, dejándote probar bastantes zonas de guerra.

Call of Duty 4: Modern Warfare

¿Sobrevivirá el shooter de Infinity Ward a este avance rápido hacia el día de hoy?

PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **ACTIVISION**
ESTUDIO: **INFINITY WARD**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE**

Quizá el flujo imparable de juegos de la Segunda Guerra Mundial está al fin comenzando a secarse. *Call of Duty 4,* de nuevo desarrollado por Infinity Ward, quizá el estudio que más lejos ha ido en demostrar la intensidad y la resonancia emocional que dicha guerra puede llevar a un videojuego, se ambienta en el presente.

Tras ceder el desarrollo de *COD 3* a Treyarch, la empresa empezó a trabajar en *Modern Warfare* justo después de *COD 2*. Pero, aunque mantiene bastantes similitudes con sus predecesores, sobre todo su retrato del caos bélico, Infinity Ward ha decidido evitar representar de forma directa conflictos reales, lo que lleva a que *Modern Warfare* sea muy distinto. En lugar de reproducir hechos actuales, habla de un nacionalista ruso renegado, llamado Zakiev, que intenta devolver a su país el poderío de otra época.

Ese argumento permite que *Modern Warfare* se ambiente en escenarios más variados que en los *COD* previos, desde Rusia a Oriente Medio (en un toque inteligente, uno de los compinches del malo es árabe: así puedes jugar el inevitable nivel iraquí). Infinity ha creado más variedad al desechar la estructura en campañas de la serie y optar por una historia lineal. Modelada según las formas de *24,* pone al jugador en la piel de dos protagonistas, un soldado de la SAS británica y un miembro de Force Recon, una unidad de élite americana, junto a personajes de quita y pon, e incluso secuencias de flashback.

El comportamiento de cada aliado es diferente. Los SAS son tranquilos y eficientes, mientras el equipo Force Recon es belicista. El detallado modelado de los personajes refuerza su caracterización, con detalles como la sudoración progresiva o los relojes de muñeca que muestran la hora.

Uno de los niveles de *Modern Warfare* te coloca como artillero de un avión AC-130, disparando con un sistema de cámara de imagen termal clavadito a las imágenes de los ataques yanquis a las fuerzas talibanes. Entre las ambiciosas escenas de acción que se han visto están también una incursión nocturna del equipo de la SAS en un carguero durante una tormenta y un ataque en helicóptero a lo *Apocalypse Now* sobre una ciudad costera de Oriente Medio. Infinity War asegura que las secciones defensivas, en las que hay que mantener la posición hasta que llegue la ayuda, serán más abiertas, permitiendo una jugabilidad más interactiva.

Vuelven los emplazamientos de armas y el símbolo de peligro de granada, igual que vehículos como el tanque M1A1 Abrams. Estará disponible toda una nueva gama de equipamiento, lo que incluye gafas de visión nocturna, armas que disparan a través de las paredes y el Javelin, un arma antitanque que dispara un misil que cae directamente sobre el objetivo, justo sobre el blindaje más débil.

Esas novedades hacen surgir la pregunta de si *Modern Warfare* conserva en el combate cuerpo a cuerpo la visión de la Segunda Guerra Mundial que *COD* ofrecía con tanta naturalidad. Las guerras modernas son más frías y distantes y apenas han sido reflejadas en los videojuegos. Si *COD 4* realmente supone el principio del fin de los títulos ambientados en la Segunda Guerra Mundial, ¿los echaremos de menos?

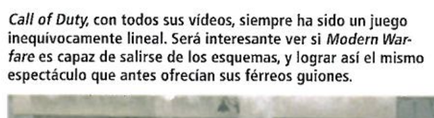


Con los vuelos en helicóptero de *Ghost Recon,* y otros que han venido detrás, como iconos del género, saltarse ese tópico será todo un desafío para *Call of Duty 4*. Aunque no es que la serie no sepa abrir nuevos caminos.



Guerra de clases

El multijugador de *Modern Warfare* recupera un sistema de clases que define las armas principales y secundarias con las que los jugadores comienzan. Las podrás personalizar con puntos de experiencia, que te permiten obtener habilidades llamadas Perks, de las que puedes tener hasta tres a la vez. Consisten, por ejemplo, en invisibilidad ante radares, bonus de daño, movimientos silenciosos y Last Stand, que ofrece a un jugador moribundo una pistola, como ultimísima oportunidad de acabar con su atacante o incluso ganarle la partida.





Call of Duty, con todos sus vídeos, siempre ha sido un juego inequívocamente lineal. Será interesante ver si *Modern Warfare* es capaz de salirse de los esquemas, y lograr así el mismo espectáculo que antes ofrecían sus férreos guiones.

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **BLUE BYTE**
ORIGEN: **ALEMANIA**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE**

Settlers: Rise of an Empire

Blue Byte avanza hacia el mundo real con el sexto capítulo de su serie de levantar ciudades.



La progresión de *The Settlers* ha estado siempre llena de un refinamiento gradual, el equilibrio de un juego que vacilaba entre la construcción de ciudades y la estrategia con cada nueva versión. El próximo capítulo destaca en lo primero; esta vez expande de forma masiva el grado en el que tu ciudad se desarrolla visualmente. Los asentamientos de los juegos anteriores carecían de un atractivo y una fidelidad estructural que serán posibles aquí; ahora los caminos, mercados y murallas siguen una configuración urbana más creíble.

Mientras otros títulos de este género han representado de una forma libre a la población y su comportamiento, Blue Byte aspira a poder ver todos tus ciudadanos y su economía personal. Puedes ver cómo cada ciudadano consume comida, ropas y entretenimiento; no como simples estadísticas. Cada árbol que se corta es un acto de deforestación, cada animal muerto debe convertirse en carne antes de ser salchichas y que se lo coman. Por encima de otros detalles que animan el mundo está su ciclo noche-día. Las cuatro zonas climáticas en las que jugarás componen una temporada que pasa por todas las estaciones y que afectan a campos y animales –los ríos se hielan en los meses de invierno, por ejemplo–. También hay que mantener el ecosistema; matar a demasiadas cebras y a los leones que las persiguen hará que éstos acaben alimentándose de otra forma, como comiéndose a tus habitantes.

Al igual que en *Settlers V: Heritage of Kings,* la jugabilidad está conducida por caballeros, personajes especiales cuyo desarrollo y habilidades especiales están vinculadas al guión, pero la historia es casi irrelevante cuando en cada nivel revives el mismo proceso: construir una ciudad, prevenir los ataques, derrotar enemigos. Se agradece el regreso del multijugador, pero es inevitable preguntarse cómo *Settlers* va a conseguir liderar el género cuando títulos como *Anno: 1701* ofrecen experiencias similares con un comercio y exploración más fuertes. El punto fuerte del juego es la viveza de su mundo, pero este detalle tendrá que conseguir un profundo impacto en la jugabilidad si quiere que *The Settlers* destaque sobre la competencia.



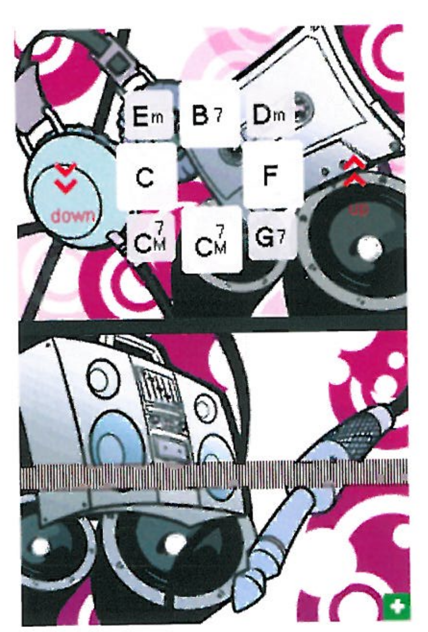
En esta ocasión tienes que escoger entre caballeros, sopesando loas ventajas de cada uno. Algunos, como el de arriba, son buenos entreteniendo, sin necesidad de construir escenarios específicos; otros se especializan en el trueque, con lo que puedes obtener precios más bajos.

Jam Sessions

Plato rediseña el simulador de guitarra Hiite Utaero DS Guitar M-06 para el mercado occidental



PLATAFORMA: **DS**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **PLATO**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE**



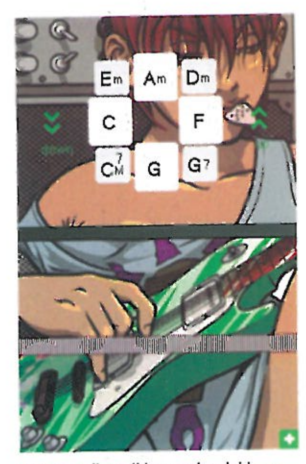
La única dificultad son, como siempre, las diagonales con el D-pad. Desplazar tu pulgar alrededor de la cruceta es correcto hasta que subes el ritmo, momento en el que termina por ser impreciso en algunas notas.

Aunque la simple mención de la frase "apto para toda la familia" hizo que muchos periodistas pidieran la hora para salir disparados al bar en los Ubidays, la selección de "juegos para todos" de Ubisoft incluyó uno de los títulos más emocionantes del evento. *Jam Sessions,* desarrollado por Plato, utiliza la DS para jugar, componiendo y grabando canciones, usando el stylus para tocar un acorde que se selecciona de una paleta predefinida mediante el pad. La dirección y la velocidad a la que mueves el stylus por la pantalla afecta al volumen y timbre del acorde de una forma intuitiva y realista.

La calidad del audio es sorprendentemente auténtica para algo emitido por una consola portátil, aparentemente modelado con el sonido de las guitarras Santa Cruz. De hecho, cuando se toca a través de un amplificador, casi no se distingue de una guitarra real. Con un amplio catálogo de efectos reverb y de distorsión, el sonido puede modificarse hasta el infinito. Es muy accesible incluso para los novatos en esto de la música, tanto como se esperaría de un juego enfocado al mercado generalista, y aparece con una lista de temas –que varía dependiendo de la región– de alrededor de 20 canciones de dificultad escalada para aprender a usar la DS como un instrumento de cuerda.

Pero una vez que has entrenado tus oídos y tus dedos, la importancia de la lista de temas desaparece en favor de motivar al usuario a crear sus propias composiciones, empleando la DS como una partitura y permitiendo al jugador grabar la música junto a una parte vocal. Aunque no es nuevo el uso de DS como simulador de guitarra (el honor recae en la mecánica que presentó el antecesor de *Jam Sessions),* el nuevo título de Plato ofrece una interfaz revisada con funcionalidad extendida para enfatizar su uso como herramienta de grabación.

Es ambicioso, y demuestra que Ubisfot está pensando en esa parcela llamada mercado generalista, donde los esfuerzos de muchas compañías se han detenido después de unas experiencias un tanto efímeras, un intento de incentivar permanentemente a nuevo público al uso de videojuegos y un punto de entrada para la creatividad, que queda en las manos del jugador.



Las notas disponibles pueden doblarse combinando el gatillo izquierdo junto al pad, convirtiendo las notas accesibles en 16. Es más que suficiente para muchos de los temas, y probablemente cuatro veces más de lo que necesitas para tocar el repertorio entero de Pete Doherty.





Batallar en escenarios occidentales tan reconocibles como París puede resultar desconcertante; aunque estamos acostumbrados a los juegos ambientados en las ciudades europeas de los años 40, los juegos bélicos modernos tienden a alejarse de nuestros confortables hogares actuales.

Tom Clancy's EndWar

La nueva franquicia de Clancy cambia las tácticas de grupo por la estrategia mundial

PLATAFORMA: **360, PS3**
EDICIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **UBISOFT SHANGHAI**
ORIGEN: **CHINA**
LANZAMIENTO:**2008**

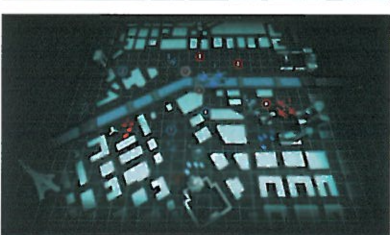
Tom Clancy siempre ha sido un buen termómetro de la percepción del público de la política mundial o, mejor dicho, de sus miedos respecto a ésta. En *EndWard,* que supone un giro hacia la estrategia en tiempo real de la "marca Clancy", una Rusia agresiva desestabiliza el mundo secuestrando unos yacimientos petrolíferos ucranianos. La respuesta yanqui es lanzar a los llamados, con eufemismo, Freedom Star, un regimento *marine* con base en un satélite orbital que puede desplegarse en cualquier lugar de la tierra en horas.

Como resultado de ello, tres bloques se enfrentan por la dominación de los recursos mundiales en una batalla apocalíptica: Rusia, los Estados Unidos y Europa. La llamativa ausencia de los chinos quizá tenga algo que ver con el hecho de que el juego se esté desarrollando en el estudio de Shangai de Ubisoft. Aun así, se trata de una trama que toma con habilidad elementos de las tensiones políticas actuales: las acciones militares unilaterales de los americanos, la posesión de los cada vez más escasos pozos de petróleo y la vuelta de la percepción general de los rusos como los malos.

No queda claro si los hechos de *EndWar* ocurren en el mismo universo del resto de franquicias Clancy. La acción se sitúa en el futuro, en el 2020, aunque los blindajes y las armas cuentan con una estética similar a *Ghost Recon.* No obstante, empezando porque es un juego de estrategia, *EndWar* se aparta de sus antecesores. Aún se sabe poco de su jugabilidad, pero el hecho de que se esté desarrollando sólo para consolas indica que simplificará la mecánica estratégica habitual. Un detalle confirmado que apoya esta teoría es la posibilidad de controlar a las unidades mediante órdenes de voz, aunque hay que ver aún si el juego se apoya demasiado en dicha opción. Aunque el reconocimiento de voz es una vieja aspiración del desarrollador jefe de *EndWar,* Michael de Plater, veterano de las lides estratégicas de los *Total War,* su implementación en otros juegos Clancy ha resultado irregular.

Se esperan pronto más detalles sobre el juego, y con un poco de suerte serán información adicional sobre los componentes multijugador, que al parecer serán batallas semipersistentes entre los tres bloques en disputa, una idea no muy diferente de la de Planetside. Aunque su lanzamiento aún queda lejos, los primeros indicios son prometedores: no hay duda sobre el pedigrí de los desarrolladores, y su exclusividad para consolas es un acierto que puede mitigar los problemas habituales que otros juegos de estrategia han sufrido al venir adaptados del PC. *EndWar* puede ser el paso definitivo para sacar a los juegos consoleros de estrategia del ostracismo.





El mapa táctico parece incluso más detallado que el de los *Ghost Recon. Fue* toda una innovación en los shooters por equipos, pero sólo añade algo de claridad a la estrategia, que ya ofrece una vista cenital del campo de batalla.



Batalla de letras

Tom Clancy es una figura única en la industria del videojuego: ningún autor se ha asentado con tanto éxito como franquicia jugable. Quizá la única figura comparable sea Clive Barker, pero sólo se han hecho tres juegos con su nombre desde 1990; Jericho será el cuarto. Clancy juega en otra liga: *EndWar* es el juego número 23 de su cuenta personal, sin contar expansiones ni ports. Aunque ya domine el género del shooter militar, ¿extenderá Clancy su poderío también a la estrategia? Puede, aunque, con un título como *EndWar,* es difícil prever una continuación.



Estas primeras imágenes del mapa mundial al estilo *Risk* indican que algunas regiones del mundo no se implican en el conflicto: Oriente Medio y Asia, en principio, agachan la cabeza y esquivan los problemas de esta III Guerra Mundial.

xbox.com/domina-tu-entorno





PLATAFORMA: **PSP**
DISTRIBUCIÓN: **SCEE**
ESTUDIO: **SONY (STUDIO LIVERPOOL)**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE**

Wipeout Pulse

El venerable juego de carreras futuristas renueva su vieja estructura de torneos





Los circuitos tienen versiones negras y blancas, dependiendo de en qué sentido se recorren. Han sido diseñados para ser reversibles, incluyendo rutas alternativas: una decisión que, según Buckley, fue un gran reto para los desarrolladores.

Grandes estadísticas

Los fans de la pantalla de estadísticas de *Pure* estarán encantados con la de *Pulse*, repleta de números. Varias pantallas de cifras describen los hábitos y las tendencias del jugador, como qué proporción de armas ha absorbido, cuánto daño ha sufrido o su número de vueltas perfectas. La idea es volcar estos datos en la web de *Pulse* para, por ejemplo, comprobar la lealtad a determinadas naves, o comparar las velocidades medias de los grupos de jugadores que escogen un vehículo determinado. "Queremos hacer muchas cosas con estos contenidos en la web", dice Buckley.

"Por decirlo de forma suave, *Pure* era un poco repetitivo", dice **Tony Buckley,** su productor y ahora director de su sucesor, *Pulse.* Y se disculpa: "Era un título de lanzamiento. Si hubiéramos tenido más tiempo...". *Pure* fue un apoyo vital para los inicios de la PSP, con unos gráficos de alto nivel y un buen puñado de circuitos, canciones y naves descargables. Tenía sus atractivos, pero no era de "nueva generación". De hecho, su austera sucesión de carreras a través de cada circuito y clase resultaba anacrónica: quizá "pura" respecto a las raíces de *Wipeout,* pero no con su futuro.

La respuesta de SCEE es *Pulse,* un intento de modernizar la estructura de *Wipeout* para estar a la altura de su cautivadora estética futurista y el fluido estilo de sus carreras. De hecho, se han introducido pocos cambios en las bases de la competición. El control se ha retocado, y sus 12 nuevos circuitos, con 16 más dentro del modo Zona, incluyen una adición, el Mag Strip, una sección de la pista que atrae automáticamente a las naves, permitiendo secciones boca abajo y zonas con montículos. *Pulse* tiene cuatro nuevas armas, pero mantiene la habilidad de convertirlas en la potencia de escudo aparecida en *Pure.* La clase más lenta, Vector, se ha eliminado, pero se han añadido tres niveles de dificultad, que se aplican más a la eficacia de la IA de los corredores que a su conducción. También ofrece ese tópico nacido en *PGR,* el modo fotografía, además de material descargable.

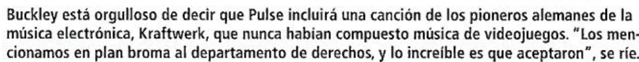
Como cambios a una fórmula que ya tiene diez años a sus espaldas, *Pulse* puede no parecer extraordinario. Pero su remasterización del modo para un jugador es una bocanada de aire fresco. La clave es ahora la variedad: en el modo campaña cada nivel tiene una parrilla de eventos sacados de siete tipos de juego, que incluyen carreras con o sin armas, competiciones eliminatorias y contrarrelojes. Las parrillas mezclan varias clases, y puedes completarlas en cualquier nivel de dificultad. "La idea es presentar los diferentes circuitos y los tipos de juego a los usuarios, dándoles más opciones", dice Buckley.

Disputar carreras en la campaña desbloquea circuitos de Race Box, un segundo modo de juego. En él, los jugadores pueden crear sus carreras individuales e incluso sus torneos, que se parecen a las parrillas del modo campaña, al especificar dónde y cómo jugar, los tiempos límite para las contrarrelojes y demás. Lo importante es que esas configuraciones pueden enviarse a otras PSP, de forma local o a través de la web de *Pulse,* a la que se accede a través del juego. Falta saber cómo funcionará –Buckley se muestra preocupado porque algunas creaciones "imposibles" marquen la experiencia jugable–, pero puede añadir una profundidad adicional. Los jugadores pueden también diseñar equipamientos oficiales a través de la web.

Quizá *Pulse* sea el juego que *Pure* debería haber sido, pero ésa es una valoración injusta. Su excelente online parece otra mejora para la serie: con el modo multijugador, descargas de corredores fantasma y rankings en red en preparación, parece que *Pulse* será un paquete de lo más completo.






Buckley está orgulloso de decir que Pulse incluirá una canción de los pioneros alemanes de la música electrónica, Kraftwerk, que nunca habían compuesto música de videojuegos. "Los mencionamos en plan broma al departamento de derechos, y lo increíble es que aceptaron", se ríe.


A LA VENTA EL 29 DE JUNIO
ANNO 1701
Crea tu imperio
El Mundo Qué Te Espera, No Es Sólo Un Mundo
Es Tu Nuevo Mundo
✦ Descubre nuevos territorios, construye increíbles ciudades y haz de ellas un lugar próspero.
✦ Resiste a los ataques del enemigo y sobrevive a diversos desastres naturales.
✦ Sumérgete en el Modo Historia o en el Modo de Juego Continuo.
✦ Disfruta del Modo Multijugador hasta con cuatro contrincantes.
✦ El stylus será tu mejor arma para obtener el control total de tu imperio.
¡Un Nuevo Mundo en la palma de tu mano!
NINTENDO DS
sunflowers
keen
Touchstone
www.annods.com
7+
www.pegi.info
© 2007 SUNFLOWERS GmbH. Published by Disney Interactive Studios. Touchstone is a trademark/brand of Disney Interactive Studios. ANNO 1701 is a trademark of SUNFLOWERS GmbH in Germany and/or other countries and is used under licence from SUNFLOWERS GmbH. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO







El sistema de combate dual permite combos verdaderamente satisfactorios; ejecutar los ataques en el momento justo otorgará multiplicadores de daño. Es una tarea habitual para Neku combatir con ranas y lobos.

Subarashiki Kono Sekai

Estará lleno de muerte y maldad, pero este mundo de Square sigue siendo maravilloso

PLATAFORMA: **DS**
DISTRIBUCIÓN: **SQUARE ENIX**
ESTUDIO: **SQUARE ENIX**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **JULIO (JAPÓN), SIN CONFIRMAR (EE.UU. Y EUROPA)**



Buscando a Neku

El director **Tatsuya Kando** fue muy explícito a la hora de comentar que estaba "haciendo crecer a un videojuego sobre el crecer" y quizá ha encontrado la representación perfecta de la ansiedad adolescente en los poderes telepáticos de Neku. Ciertamente la ambientación oscura que muestra el tráiler implica ir más allá de la organización Shinigami y descubrir el papel de Neku defendiendo su hogar, formando una historia que "crece" junto a su protagonista. Pero podría ser el escenario realista el que le presta la autenticidad necesaria para conectar con una audiencia joven: los escenarios están impregnados con representaciones virtuales de tiendas reales, calles y lugares de Shibuya. Cuando se pregunta sobre por qué elegir este barrio tokiota, Kando responde con una lógica admirable: "porque es donde la gente joven pasa el tiempo en la realidad, y queremos que lo reconozcan en el videojuego".

El título, una vez conocido como *It's a Wonderful World,* se pudo probar en la Square Enix Party en Tokio, y es uno de los más destacados de un intenso verano para DS. En este Action RPG controlas a un joven llamado Neku, con poderes telepáticos, acompañado por uno de sus cuatro amigos. Neku se despierta en medio de una desconocida Shibuya, empieza a investigar qué ha cambiado y acaba participando en un juego mortal. Todo es obra de la malvada organización Shinigami, que ha tomado el control de Shibuya, y que fuerza a Neku a participar en el juego; debe sobrevivir como sea durante siete días o acabar allí sus días. Los personajes y escenarios tienen mucho en común con *Jet Set Radio,* desde el enfoque visual en *cel-shading* hasta la banda sonora repleta de J-Pop, incluso el hobby de Neku es firmar con graffiti las estilizadas alas negropúrpura de los miembros de Shinigami.

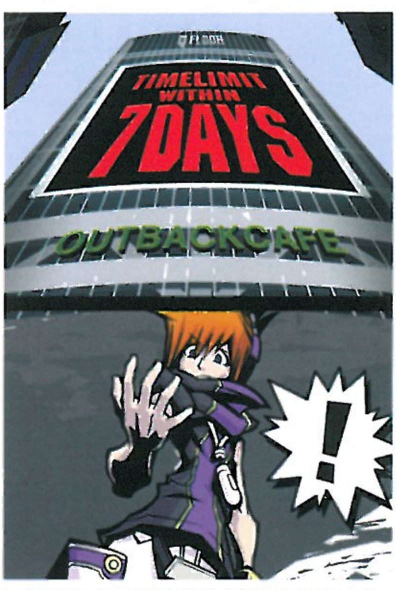


La salud y el poder ofensivo de los dos personajes están conectados, y para encadenar ataques una buena defensa debe preceder a impactantes movimientos ofensivos.

Los poderes telepáticos de Neku le permiten leer pensamientos de entre la gente que llena las calles japonesas y encontrar 'ruido' que puede ser esencial para resolver los puzzles que el Juego de la Muerte le presente. Cuando se usan estos poderes, la pantalla pierde color, pero se ilumina lo más importante. Es interesante que Neku puede aprender a implantar pensamientos en las mentes de los otros para afectar en sus acciones. Pero, de lejos, el elemento más común del juego, al menos en esta demo, es el combate, y es aquí donde *Subarashiki Kono Sekai* se diferencia realmente.

Su característica más destacada, que esperemos marque estilo en juegos futuros para la DS, es que usa las dos pantallas por igual, evitando la dominación de la pantalla superior mientras que un relativamente poco empleado mapa de los ataques especiales llena la pantalla táctil. El combate tiene lugar en ambas pantallas: usando el stylus y el pad, con Neku y sus compañeros pelean contra un catálogo raro de monstruos, desde canguros boxeadores a pingüinos con mala leche.

Aunque intentar concentrarse en las dos pantallas es muy bonito, confunde al principio. Pero después de poco tiempo puedes comenzar a seguir las pistas que se incluyen para que tus ojos sigan la dirección idónea y encadenes ataques de energía mientras mueves stylus y pad para evitar las arremetidas de los rivales. Los movimientos ofensivos pueden ser físicos o telequinéticos, y cambias rápida y fácilmente entre los dos tipos, por ejemplo, para golpear a un enemigo que viene por la espalda con telequinesis, y después teleportarte adelante para rechazar de un puñetazo al siguiente.



Lo de usar ambas pantallas incluye hasta las escenas de vídeo, mostrándose en un formato que se puede llamar "highscreen". El juego tiene todo el encanto que sus visuales sugieren, y la sólida y brillante paleta de colores.

El uso de la táctil varía dependiendo de cuál de las más de 300 medallas lleva equipadas Neku –sólo se permiten seis a la vez–, y varían desde tocar a un enemigo para lanzar sobre él una bola de fuego, o cortarlo hacia atrás y adelante para un golpe doble. Parece muy difícil lograr combinaciones constantes y maniobras evasivas; *Subarashiki Kono Sekai* apunta a ser un desafío amplio. No está confirmado que salga de Japón, pero voces de Square Enix apuntan a que el lanzamiento americano es inevitable, aunque nunca bajo el título de *It's A Wonderful World,* que tiene copyright anterior. Es diferente a la mayoría de los experimentos que se han hecho en DS, pero confiamos en que será una experiencia "maravillosa".


EN TWO WORLDS TU ERES EL ÚNICO DUEÑO DE TU DESTINO; CAMBIA DE BANDO, ESCOGE A QUIEN AYUDAR PARA LUEGO TRAICIONARLOS SI ASÍ TE CONVIENE... ELIGE ENTRE MUCHAS OPCIONES; DÓNDE IR, QUÉ HACER... PERO NUNCA OLVIDES QUE CADA DECISIÓN QUE HAGAS TENDRÁ SUS EFECTOS POSTERIORES.
TWO WORLDS
ANTES DE RESOLVER LA MISIÓN FINAL, TE ASEGURAMOS QUE VAS A EXPERIMENTAR UNA DE LAS AVENTURAS MÁS MEMORABLES DE TU VIDA.
A LA VENTA EL 22 DE JUNIO PARA PC
TAMBIÉN DISPONIBLE PACK EDICIÓN COLECCIONISTA
YA A LA VENTA PARA XBOX 360
16+
www.pegi.info
PC DVD ROM
XBOX 360
XBOX LIVE
TopWare Interactive
ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG
Distribuido por NOBILIS
www.nobilis.es
© 1999 – 2007 by ZUXXEZ Entertainment AG. Portion copyright © by TopWare Interactive Inc. Developed by Reality Pump Studios. All rights reserved. Two Worlds, Zuxxez and Reality Pump are registered trademarks of Zuxxez Entertainment AG. TopWare and TopWare Interactive are registered trademarks of TopWare Interactive Inc. in Germany and/or other countries. Nobilis and Nobilis logo are trade marks of Nobilis Group. All other trademarks are property of their respective owners.

PLATAFORMA: **PS2, PSP**
DISTRIBUCIÓN: **SCEE**
ESTUDIO: **BIG BIG STUDIOS**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **19 SEPTIEMBRE**



Pursuit Force: Extreme Justice

La adrenalina de las persecuciones de Hollywood vuelve a la pequeña pantalla



Los vehículos que actúan como jefes finales se han enfocado como un camino de destrucción que obedece a unas directrices. El protagonista los monta e intenta controlarlos, derribando torretas y personal con una mezcla de escenas interactivas y disparos.



Para un título de PSP que ha hecho un excelente uso de la portátil al proporcionar una experiencia más cercana a la de sobremesa, no hay nada más adecuado que una continuación que también va a aparecer en PS2. *Extreme Justice* promete añadir a la emoción hollywoodiense del guión original incluso más escenarios. Cada pantalla se compone de una serie de niveles con secciones que van desde conducir a disparar a pie y que culminan en una gran escena extraída directamente del estilo de *Misión Imposible*. El primer nivel es una carrera por las calles de una ciudad para atrapar a un camión en llamas controlado mentalmente; otros incluyen un megatanque con una torreta incrustada, un bombardero o un overcraft. Con esto te puedes imaginar las situaciones.

Big Big promete que las fases de *Extreme Justice* gozarán de más variedad que el primer juego. Tienen ritmo, moviéndose rápidamente entre acción de varios tipos diferentes. La conducción también se ha revisado, con carreteras más amplias para evitar las colisiones contra esquinas y atascos de tráfico de la primera parte. Esta continuación también incluirá compañeros con su propia IA que te ayudarán dependiendo de sus habilidades. En una pantalla que hemos visto, el papel del jugador consistía en conducir el coche hasta un tanque y permitir a su socio saltar adelante y atrás para cargarlo con bombas.

Extreme Justice es mucho más de lo mismo. Pero con las aspiraciones del *Pursuit Force* original fuera de la portátil, se ha ganado el crédito a intentarlo pero manteniéndose fiel a sus peliculeras raíces.







***Extreme Justice* incorporará en PSP un multijugador para cuatro personas ad-hoc –limitado a dos personas en PS2– y permitirá contenido descargable.**



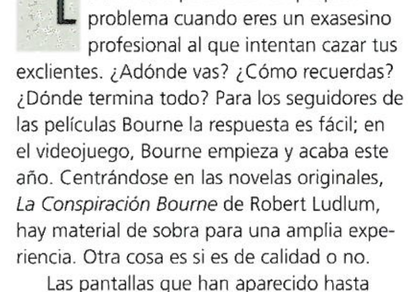
La Conspiración Bourne

Eres el arma perfecta, pero te duele la cabeza al intentar recordar

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SIERRA**
ESTUDIO: **HIGH MOON**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **2008**



Cuando Bourne dispara, la vista se coloca en una cámara por encima del hombro, similar a la de *Resident Evil 4*.



La amnesia puede ser un pequeño problema cuando eres un exasesino profesional al que intentan cazar tus exclientes. ¿Adónde vas? ¿Cómo recuerdas? ¿Dónde termina todo? Para los seguidores de las películas Bourne la respuesta es fácil; en el videojuego, Bourne empieza y acaba este año. Centrándose en las novelas originales, *La Conspiración Bourne* de Robert Ludlum, hay material de sobra para una amplia experiencia. Otra cosa es si es de calidad o no.

Las pantallas que han aparecido hasta ahora son aburridas, mostrando una aventura en tercera persona bastante normal. Pero, para ser justos, la serie Bourne siempre ha destacado las extraordinarias habilidades de combate de Jason Bourne en situaciones normales, usando el escenario e incluso a sus enemigos. High Moon promete convertir en armas mortíferas objetos cotidianos, emplear el escenario para tumbar a los enemigos, y las inevitables secciones de infiltración. Desafortunadamente, esto es exactamente lo que *Splinter Cell: Conviction* ya ha prometido y, de hecho, ya ha mostrado en estas fechas.

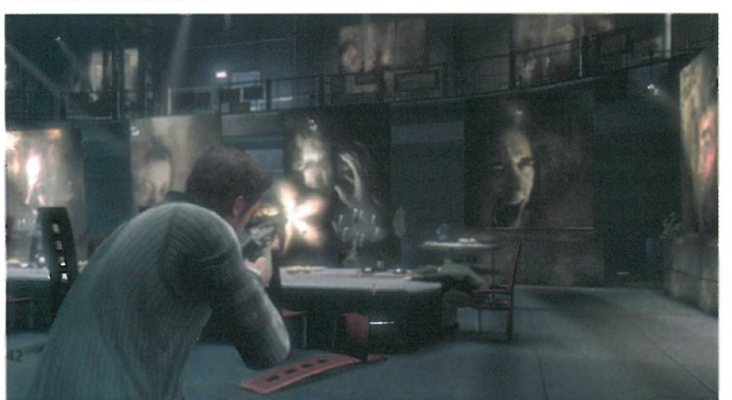
Un entorno totalmente sensible al contexto para un combate en tercera persona y movimientos puede ser un santo grial y Bourne aún podría sorprender. La serie Bourne está un punto por encima del típico *thriller* de espionaje, y si sus rasgos de identidad consiguen ser recursos válidos junto con entornos comunes, el juego podría vivir de esta inspiración. El trabajo previo de High Moon en *Darkwatch* hace confiar en que se verá algo por encima de la media de juegos de acción y aventura en tercera persona. Otra cosa es si Jason Bourne va a tener alguna opción midiéndose con Sam Fisher.







El modelo del protagonista tiene cierto parecido a Matt Damon, y ya ha mostrado algunas de sus poses de combate y acciones sensibles al contexto que van desde el sigilo usando el escenario al combate cuerpo a cuerpo y disparos. Los escenarios parecen más abiertos que muchos de los de las películas, aunque esperamos que haya más encuentros en las distancias cortas.

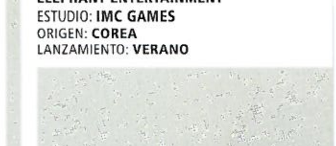






PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **K2 NETWORK (ONLINE), ELEPHANT ENTERTAINMENT**
ESTUDIO: **IMC GAMES**
ORIGEN: **COREA**
LANZAMIENTO: **VERANO**





Sword Of The New World

IMC Games trae el MMORPG favorito de Corea a tierras occidentales, pero ¿convencerá a los que no sean adeptos?

Sí, otro multijugador online rolero. que viene de Corea, hogar de los trituradores de estadísticas, donde los jugones no necesitan ni historia ni tutorial. Pero *Sword of the New World* contradice su origen a través de su accesibilidad y la velocidad de sus movimientos y su sistema de batalla, incorporando además varias características que pulen algunos problemillas del género. ¡Ah!, y no encontrarás orcos ni enanos por ninguna parte.

La innovación más pregonada es que, en todo momento, controlas un grupo de tres personajes: no tendrás que volver a esperar a un guerrero musculoso o a un mago antes de adentrarte en una mazmorra, desesperándote después cuando se largan a tomar un café justo cuando encuentras al jefe final. Sólo tienes que recuperar a algunos elementos de la lista de hasta 32 personajes. Hay cinco clases de personaje, con la lógica variación de habilidades y una cierta cantidad de actitud para cada uno, además de un increíble surtido de armas y armaduras.

Y te harán falta para afrontar la gran cantidad de modos uno contra uno, que se incrementan hasta luchas "familia contra familia" (tus personajes son parte de tu familia, por lo que comparten un apellido) y "facción contra facción". Los más de 150 escenarios aseguran una larga caminata para los aventureros convencidos, y sus efectos gráficos, desde la luz del sol reflejada en un foso hasta la naturalidad de los muros de ladrillo, consiguen llenarlos de belleza. *Sword of the New World* no es una revolución para los MMORPG, pero sus elegantes diseños y su interfaz jugable son la clase de mejoras que hacen que lo viejo parezca nuevo.





Las teclas de acceso directo, muy bien integradas, te permiten cambiar rápido de un personaje a todo el grupo. Un efecto de "goma elástica" les impide dispersarse.





Todo el juego está lleno de detalles maravillosos, aunque es totalmente extensible. Sus creadores afirman que los bellos diseños barrocos están inspirados en las islas británicas.

Boogie

EA fusiona ideas sobre videojuegos musicales para convertirte en un artista integral

El atractivo de coger un micrófono y entusiasmar a las masas ha demostrado que funciona muy bien como videojuego. EA ha decidido revisar todas las ideas sobre la música en los videojuegos y las ha fundido en Boogie. Desde luego, el juego cuenta con todos los ingredientes que se han visto hasta ahora en juegos similares: tienes hasta cinco personajes diferentes para elegir y luego podrás personalizarlo, puedes hacer que tu personaje baile (teniendo cuidado de mantener el ritmo, lo que te permitirá encadenar combos que suban tu puntuación como la espuma), o podrás cantar, o utilizar algunas de las opciones novedosas como la de erigirte en realizador y unir el baile y la voz de alguna de tus actuaciones en un vídeo en el que puedes cambiar los ángulos de cámara y crear efectos especiales. En el modo karaoke puedes elegir entre escuchar la voz del jugador o no. **Alain Tascan,** vicepresidente y Manager General de EA Montreal explica que el juego intenta "ofrecer algo diferente" aprovechando el peculiar control que tiene la Wii, intentando al mismo tiempo "lograr un equilibrio entre los jugadores casual y los gamers".

Teniendo muy en cuenta que estos juegos están pensados como entretenimiento social, el multijugador promete buenos ratos: podrás dejar congelado a tu adversario en el uno contra uno y sumar más combos, o podrás optar por el modo cooperativo.

Boogie vendrá con el micrófono incorporado. Queda ver si EA Montreal será capaz de hallar el factor X de todo este conglomerado de ideas musicales.

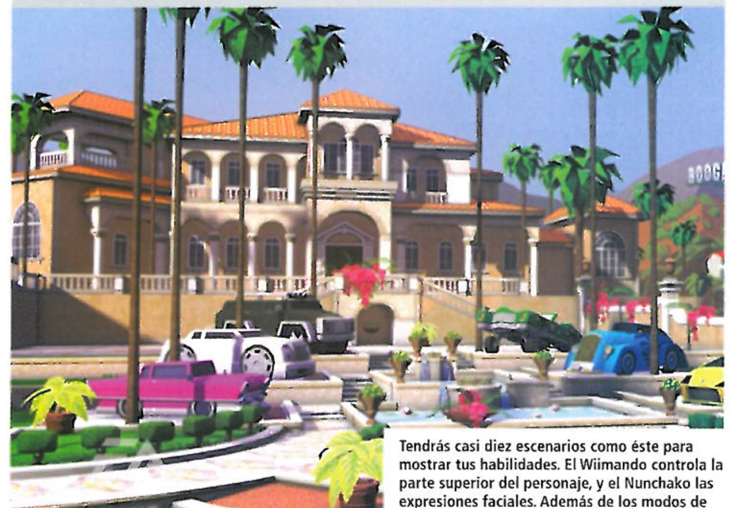


Buba es el personaje más carismático y estrambótico. Le esperan 40 canciones recogidas de cuatro décadas de música para sacudir el Wiimando.

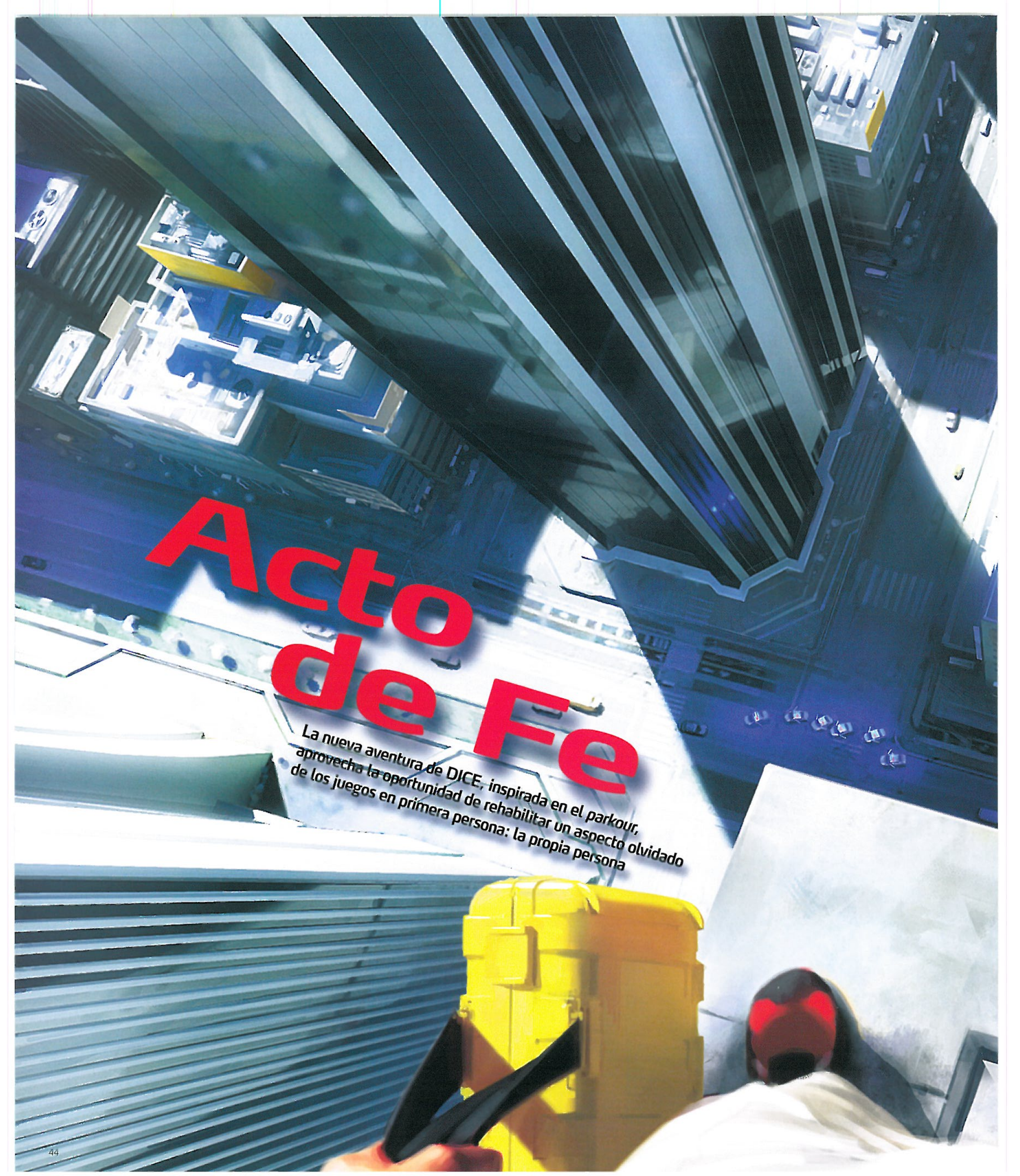




PLATAFORMA: **WII**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **EA MONTREAL**
ORIGEN: **CANADÁ**
LANZAMIENTO: **2007**



Tendrás casi diez escenarios como éste para mostrar tus habilidades. El Wiimando controla la parte superior del personaje, y el Nunchako las expresiones faciales. Además de los modos de competición, podrás practicar en solitario.



Acto de Fe

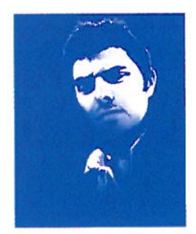
La nueva aventura de DICE, inspirada en el parkour, aprovecha la oportunidad de rehabilitar un aspecto olvidado de los juegos en primera persona: la propia persona



Históricamente, cuando los juegos en primera persona han precisado algun tipo de acrobacia, el resultado ha dejado siempre mucho que desear. Incluso un título tan logrado como *Half-Life* fallaba al incluir una desesperante secuencia de puzzles y saltos (y la consecuente sucesión de carga de partidas) en los últimos niveles de la aventura. Así que es inevitable desconfiar cuando DICE asegura que todo su nuevo juego, que tiene el título provisional de *Mirror's Edge*, se centra en hacer un uso intensivo del movimiento, sea saltar, escalar o bucear. Todas estas cosas o se han representado sin demasiado éxito o directamente se han evitado en los juegos en primera persona hasta la fecha.

Incluso correr es algo que muchos juegos representan de un modo tan sencillo como incrementar la velocidad de la cámara; ni las piernas de los personajes golpean el suelo con más fuerza ni los brazos se agitan de forma rítmica. Pero en *Mirror's Edge* lo hacen. Y así es cómo DICE espera superar los

TÍTULO: **MIRROR'S EDGE**
PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **DICE**
ORIGEN: **SUECIA**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**


El desarrollo está liderado por (de izquierda a derecha) Tobias Dahl, animador jefe; Tom Farrer, productor; y Owen O'Brien, productor principal. Los tres cantan las alabanzas de la imaginación de su equipo y su actitud positiva. O'Brien asegura que las dos frases más oídas en la oficina son "¿No sería genial que...?" y "¿Cómo podemos hacerlo?".

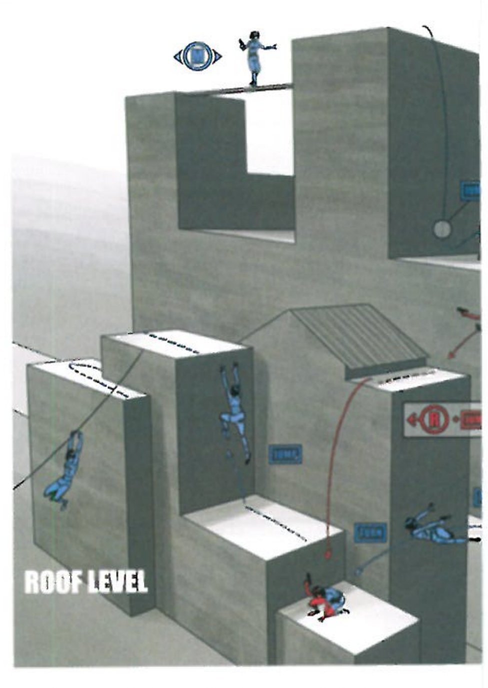
problemas de movimiento: creando una marcada sensación física del cuerpo del jugador con su entorno.

Es una paradoja que la mayoría de los juegos en primera persona, aunque te sitúan de forma más directa en el mundo del juego, ofrezca menos opciones de interacción con el entorno que los juegos en tercera persona. La razón es que hay menos reacción visual en la primera persona para transmitir al jugador lo que su cuerpo digital está haciendo. No sorprende, por tanto, que muchos juegos en primera persona, al no lograr representar esa presencia física en el entorno, reduzcan al personaje a un arma flotante. En esos casos el tiroteo es el elemento principal: es una interacción basada en la línea visual, la cual se aprecia más gracias a la perspectiva de primera persona y que no requiere movimientos radicales dentro del mundo.

Así, la decisión de DICE de llamar a la ágil protagonista Faith ("fe" en inglés) parece especialmente apropiada para un personaje que encarna la visión del equipo, saltándose alegremente las convenciones

CONTRARRELOJ

Por muy diferente que sea *Mirror Edge* de *Battlefield*, no sería un juego de DICE sin un componente multijugador. A pesar de que el desarrollador todavía no quiere desvelar el modo exacto como funcionará esta parte del juego, traslada el tema de la persecución que domina en el modo para un jugador al sistema por equipos. Se ofrecerá más vida al modo historia mediante la inclusión de contrarrelojes. Consideradas generalmente una perversión al sistema de juego, las speed-runs aquí serán consagradas dentro del propio título; y de forma acertada, dado el énfasis que pone *Mirror's Edge* en el movimiento constante.



de tal forma que se necesita una importante cantidad de autoconfianza.

El productor **Owen O´Brien** dice: "Al principio, todos pensamos 'Sí, suena bien, pero no va a funcionar'. Muchos lo han intentado y han fracasado, y creemos que lo que tenemos es innovador de verdad porque hemos superado todos esos obstáculos y hemos conseguido algo que funciona. Tenemos una libertad de movimiento que no se ha visto antes en este tipo de juegos; es como lo que ha hecho *Prince of Persia,* pero en primera persona".

El productor **Tom Farrer** admite con pesar: "El arma siempre ha sido el elemento central en los juegos en primera persona. Nadie se centra en el movimiento; en cómo te mueves por el entorno. Queríamos conseguir crear una sensación física. Juegos como *Unreal Tournament* tienen movimiento (doble saltos, saltar mientras disparas) pero es muy poco. Queríamos situar al jugador en el mundo y transmitir la tensión y el contacto físico con el entorno".

O'Brien describe la filosofía del juego como una experiencia "a través del personaje" más que como una experiencia "a través del arma": "La idea es que tengas un cuerpo, que el movimiento de la cámara sea ágil y te haga sentir que de verdad eres tú, debería ser fluida y realista. No queríamos crear armas más grandes, mejores y más complicadas, sino conseguir introducir las manos de la persona".

La tarea de dar la sensación de tener un cuerpo recae principalmente sobre el animador jefe, **Tobias Dahl.** Es un cambio que precisa un replanteamiento en el número de polígonos, según Dahl: "Lo que se ve habitualmente al mirar a las manos en un shooter en primera persona es que se pierde volumen en la parte inferior del brazo; los nudillos desaparecen, etc. Diría que la mayoría de los shooters en primera persona directamente ignoran las manos y se centran más en las armas. Tenemos proyectos en DICE con artistas para las armas y un equipo para desarrollar los *shader* de las mismas; pero entonces obtienes esas manos cúbicas con pocos polígonos sujetando las armas. Nos hemos centrado desde el principio en las manos, así que no tenemos pérdida de volumen, sino venas que se ven y nudillos que aumentan según la posición que tenga la mano. En un juego en primera persona normal tienes unas 30 animaciones para las manos; en estos momentos nosotros tenemos cerca de 300".

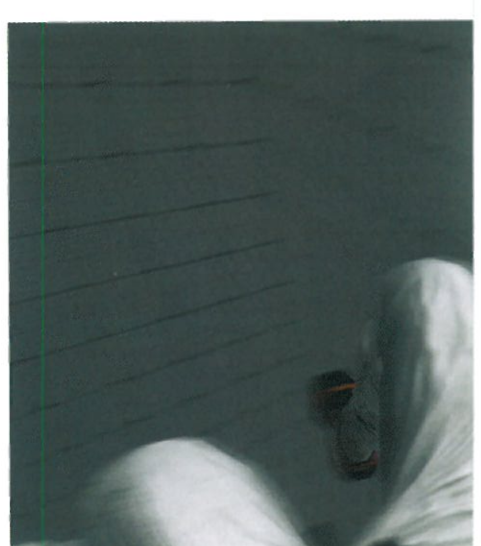
El juego incluye armas, pero actúan más como herramientas que como el eje central del juego. Dice O'Brien: "En primer lugar, esto es una aventura de acción. No estamos convirtiéndolo en un shooter; el arma no es lo principal, sino la persona. Como dice el marketing, se trata de 'devolver a la persona a la primera persona'. Así que se trata de ti, se trata del movimiento".

DICE es consciente de que sus promesas de una representación convincente de

"Tenemos una libertad de movimiento que no se ha visto en este tipo de juegos. Es como *Prince of Persia* en primera persona"



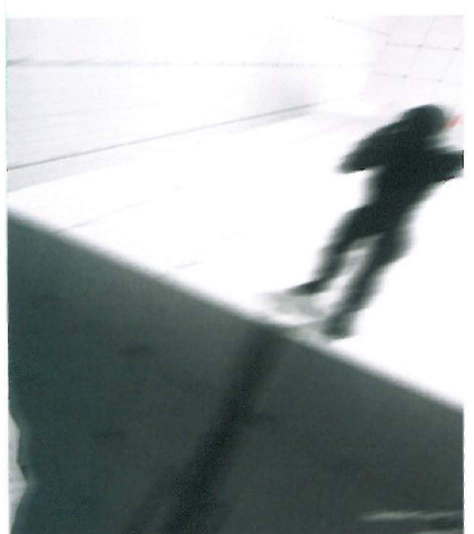
Las capturas bajo estas líneas son de una "sala blanca", una versión de prueba sin decorar. "No quiero esconderme detrás del arte –dice O'Brien de su demostración espartana–. La esencia del juego tiene que ser divertida por sí mismo. Si funciona en una sala blanca, entonces, cuando le añades arte, todo lo demás es sólo un extra adicional".



un cuerpo digital pueden provocar cierto escepticismo, pero con el mando de 360 en la mano, desaparece toda duda de si lo lograrán. El simple hecho de caminar da la sensación de haber sido realizado de manera poco habitual en los juegos en primera persona. A menudo, al mirar hacia abajo, ves tus pies deslizándose sobre el suelo (si es que los tienes); aquí los pies tienen un aspecto pesado, como si de verdad estuviesen creando movimiento. Y cuando aceleras, la sensación concuerda con el balanceo de la cámara, ves tus brazos moviéndose, oyes tus zapatillas impactando con fuerza contra el asfalto y sientes un aumento fluido del ritmo y la potencia. "Lo primero que queríamos conseguir era la sensación de estar de verdad acelerando, una sensación de velocidad", dice O'Brien.

Y, la verdad, funciona; y esto es antes de que se haya añadido *motion-blur* o cualquier otro efecto a pantalla completa para acentuar la sensación de movimiento. Pero no es sólo el contacto con el escenario y la respuesta audiovisual la que provoca que el jugador se sienta tan identificado con el



Al menos, *Mirror's Edge* acabará con una de las creencias más establecidas de los shooters en primera persona, la de que "una pared en muchos juegos te detendrá o hará que la rodees –dice O'Brien–. Siempre me he preguntado cómo ibas a salvar el mundo cuando no podías superar una valla de medio metro".

personaje. De forma crucial, DICE ha sabido reproducir la sensación de acelerar y frenar. Esta última es especialmente evidente si pulsas el botón de agacharte mientras te mueves a cierta velocidad; el personaje se desliza, precedido por sus pies (algo útil para evitar puertas de garaje que se cierran lentamente, por ejemplo) hasta pararse derrapando, con el punto de visión moviéndose en una imitación plausible de lo que sería un movimiento de cabeza natural. Todo esto sugiere un roce con el mundo que rodea que no tienen el resto de juegos en primera persona, y quizás haga falta un esfuerzo como el de DICE para reconocer que había una desconexión en el género que era necesario resolver.

Esta sensación de tener un cuerpo podría haber sido frustrante; estamos acostumbrados a carreras instantáneas y constantes en los juegos, más que a tener que trabajar para conseguir velocidad. Pero *Mirror's Edge* da importancia a los elementos físicos que consiguen activar el atletismo, en vez de entorpecerlo, permitiendo al jugador llevar a cabo acrobacias elegantes y enérgicas que habrían resultado extrañas si el personaje estuviese más abstraído del entorno.

O´Brien lo explica: "Muchos de los movimientos que realizas son de parkour. Decidimos al principio del desarrollo que queríamos crear un juego basado en un escenario urbano, lejos de los elementos militares, la guerra y los grandes espacios abiertos de *Battlefield*. Empezamos el prototipo en *Battlefield 2* y descubrimos que no podíamos llevar a cabo una de las cosas que queríamos hacer, moverse por la ciudad a pie, nos dimos cuenta de que los vehículos se abandonaban muy rápido. En las estrechas calles de la ciudad la gente conducía diez metros, salía del coche y se metía en un callejón, subía por unas escaleras o bajaba al metro. Tenemos un mundo muy vertical, y descubrimos que la gente quería moverse así de rápido a pie".

El resultado es un movimiento acrobático fluido, una cadena continuada de elegantes carreras por la pared, saltos y demás que convierten el entorno urbano de vertiginosas pasarelas y terrazas en una elaborada ruta de asalto.

Como disculpándose, O´Brien dice: "Esto va a sonar como la típica hipérbola de desarrollador, pero, cuando disfrutas de este juego un rato, cambia tu visión de los niveles del resto de juegos en primera persona. Dejas de ver obstáculos y empiezas a ver oportunidades: 'podría subir la pared hasta allí y saltar allí y hacer esto y lo otro'. Incluso en una pequeña azotea, cada uno la afronta de distinta forma".

Farrer explica. "Hacer los mejores movimientos es relativamente fácil, pero quieres mantener la fluidez, es ahí donde se introduce el elemento de habilidad. En el fondo quieres calcular tu aterrizaje bien para poder mantener esa velocidad y seguir moviéndote, ya que si fallas puedes tropezar, ralentizarte o incluso caer".

De igual modo, cuando llegas a una pared de un metro de alto, lo que en otros juegos en primera persona sería un obstáculo insalvable, la velocidad con la que la golpeas te permitirá saltar por encima o, si fallas, quedarte colgado. Mantener la velocidad mediante combinaciones de movimientos fluidos es el eje central de la jugabilidad. Tu velocidad media también determina el Tiempo de Reacción, un elemento a cámara lenta que se ha introducido para ayudar en los movimientos encadenados más complejos y rápidos. Aunque quizás sea más un truco que el resto de conceptos integrados en el juego sobre el movimiento; sin duda, es una ayuda considerable durante los momentos más movidos; cuando te lanzas desde el borde de un edificio y giras en el aire para disparar en mitad del salto a tus perseguidores, el Tiempo de Reacción te ofrece unos instantes críticos para enfrentarte a tus enemigos antes de llegar al suelo.

"Cuando disfrutas de este juego un rato, cambia tu visión del resto de juegos en primera persona. Dejas de ver obstáculos y empiezas a ver oportunidades"

Farrer dice: "dejando a un lado la consideración de cómo ha sido técnicamente posible todo esto, hemos pasado mucho tiempo pensando en lo que se haría con el mando. Queremos mantener el control de los movimientos fuera de los botones delanteros, porque cuando usas uno de esos botones el dedo se mueve del stick analógico y pierdes el control".

Aunque todavía queda mucho tiempo de desarrollo, los controles se han racionalizado de otro modo. No hay un botón de "agarre" como tal: el juego usa un complejo sistema de detección de bordes que permite agarrarse automáticamente a las plataformas. Sólo dos botones determinan las acciones con el contexto. El botón de salto se convierte en un botón para todo tipo de movimientos, ejecutando maniobras en salto así como impulsarse en las paredes adyacentes. El botón de "ataque" no sólo dispara, sino que además permite tirar abajo puertas si te estás moviendo rápido, o abrirlas de una patada si estás quieto.

El combate mantiene su eje central en el movimiento, como explica Farrer: "Tus enemigos son poderosos y llevan armaduras. Son peligrosos y una pistola no les va a hacer mucho daño. Así que quisimos introducir el movimiento en el combate: en primer lugar, evitando a los enemigos; con cuantas más acrobacias te muevas, serás un blanco más difícil.

"Por otro lado, puedes acercarte a ellos y volver sus propias armas contra ellos; arrebatándoles un arma más potente y empleándola para liquidar a los enemigos más duros. Vemos estas armas como *power-ups* temporales, ya que al hacerte con una limitas tu movili-



La sociedad, al igual que el crimen, se ha erradicado del mundo. El orden frío y draconiano con el que se han creado los escenarios se refleja en el papel del antagonista, un policía llamado Miller (en la página opuesta). O'Brien dice: "Miller resume toda la ciudad. Limpieza y frialdad con una sensación de amenaza subyacente".



MARCANDO EL RITMO

Con la importancia en conseguir cadenas continuadas de movimiento, parece que *Mirror's Edge* le debe tanto a juegos como *NiGHTS* como a cualquier otro título en primera persona. DICE no teme tomar prestados elementos de otros géneros; el ataque cuerpo a cuerpo con el que le quitas el arma a tu oponente de las manos emplea un elemento de ritmo y acción. "Pulsas el botón de agresión, que acciona el movimiento de robo –dice Farrer–. Tiene lugar entonces un pequeño momento y un sonido que te indica el instante óptimo para soltar el botón y efectuar el movimiento. Si lo consigues, realizarás un movimiento muy rápido. Y esto tiene recompensa, porque si estás peleando con tu oponente por el arma, ésta puede dispararse, y te quedarás con menos balas".



dad aunque aumentas tu poder. Es un cambio interesante. No puedes llevar contigo un enorme rifle de asalto mientras realizas estos saltos atléticos".

Es evidente que el juego no se basa en deshacerte de miles y miles de malos. Los enemigos representan una amenaza que, casi siempre, se debe superar más con velocidad que con armas. Dice Ferrer: "Una de las normas que nos interesaba romper era la de no colocar a los enemigos detrás de ti. Otros juegos en primera persona te ponen acercándote a tu enemigo y acabando con la amenaza. Queríamos ofrecer esta idea de persecución. Los enemigos no están ahí para ser carne de cañón, son amenazantes y fuertes". "Y siempre te persigue una horda" –continúa O'Brien– "y te superan en número, así que tienes que correr".

La idea central de movimientos acrobáticos continuos no funcionaría si los escenarios no estuviesen diseñados para animar a hacerlos. Aún así, al mismo tiempo, la presentación urbana debe seguir siendo convincente y hay que lograr un complicado equilibrio entre ofrecer la impresión de estar abierto al mundo de las azoteas y asegurarse de que el jugador no cae hacia el asfalto. Este equilibrio ha sido posible gracias a la dirección artística que busca el equipo, que puede ser más audaz que sus innovaciones en el movimiento en primera persona. Es una dirección artística que conforma la jugabilidad al mismo tiempo que crea el sentimiento intenso de la historia única e inteligente.

O'Brien explica: "Tu personaje, Faith, tiene un sexto sentido para encontrar rutas de escape potenciales, al estilo de Jason Bourne. Queríamos introducir ese sentimiento en el juego, ver el mundo como lo haría ella; eliminando todo menos lo que sería importante para ella. Queremos que el jugador se mueva por el mundo muy rápido y queremos que sepa qué opciones tiene. Todas las cosas que son importantes para el jugador aparecerán".

Los caminos y los objetos que puede usar Faith para impulsarse por el escenario se indican con toques vibrantes de uno de los colores básicos. Las rutas que llevan a una muerte segura suelen estar indicadas con una sombra, mientras que los caminos seguros están iluminados, dotando al jugador de un sentimiento instintivo para atravesar las peligrosas rutas de las azoteas sin tener que pararse a ver qué hay ante él.

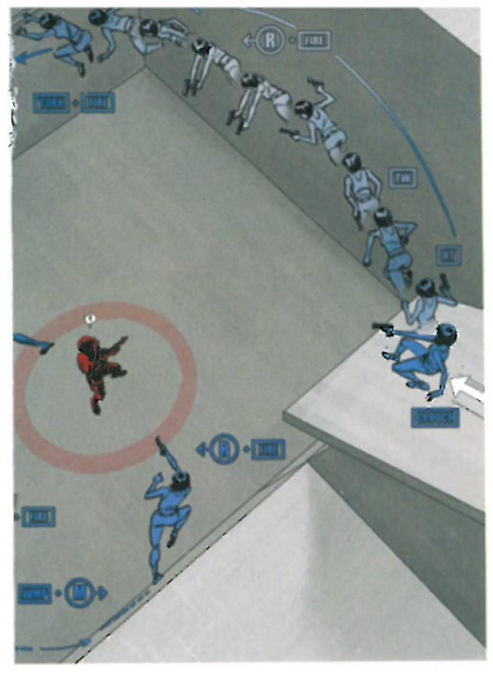
Mirror's Edge se aleja de la obsesión de la industria del videojuego con las distopías lúgubres y duras, y eso es lo más aterrador de todo. En muchos aspectos ofrece un diseño urbano ambicioso; el paisaje urbano es una metrópolis pura y utópica.

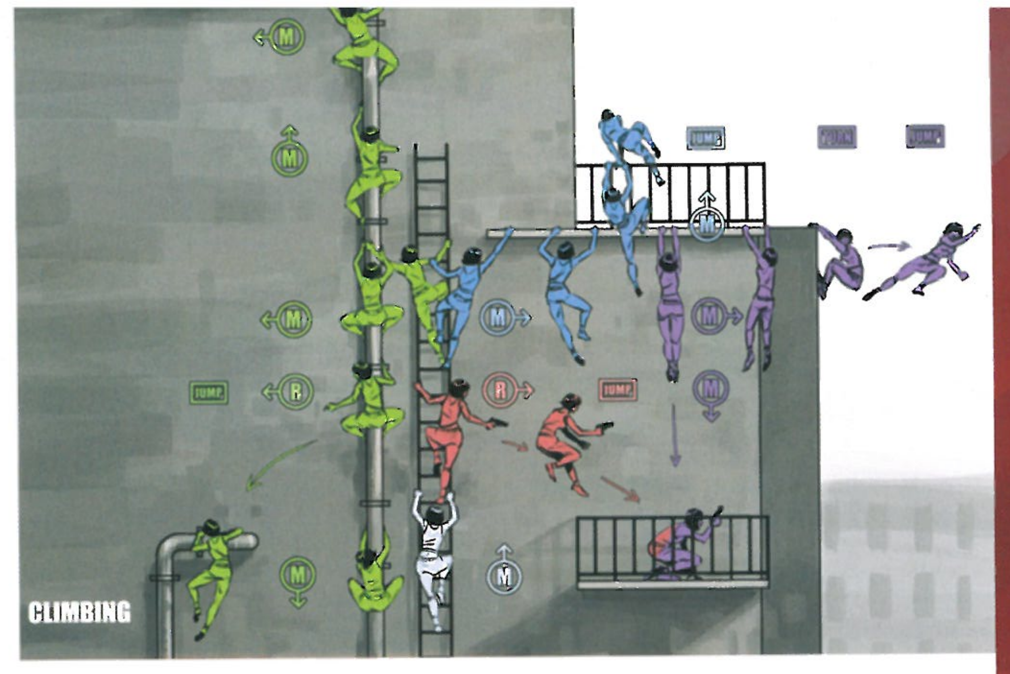
O'Brien lo describe: "Nuestra ciudad es un híbrido del este y el oeste. Parece limpia, atractiva, un buen lugar para vivir donde la gente es feliz. Sin delitos. Es casi una ciudad utópica, aunque actual. Pero el inconveniente surge cuando no quieres formar parte del sistema; en realidad se trata de una ciudad muy controlada".





DICE quiere lanzar la serie gracias a la fuerza de su protagonista femenina, con la esperanza de que alcance un status equivalente al de Lara Croft. Sólo cuándo se sepa más de la historia y cómo encaja Faith en ella, sabremos de verdad si tiene una personalidad que haga justicia a su diseño.

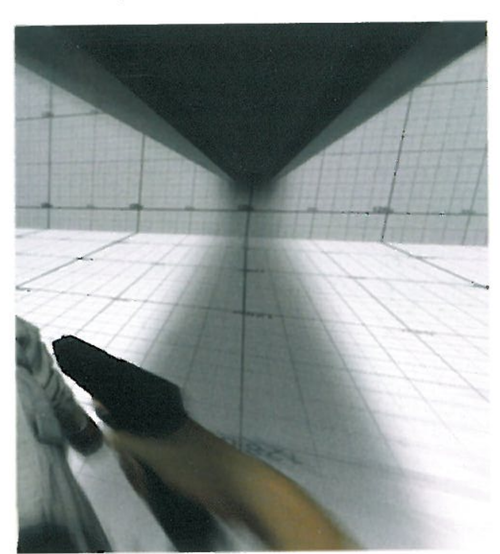




Aunque el juego no ofrece tanta libertad como *Crackdown* o *GTA*, los niveles son muy amplios. Esto tiene que ser así: gracias al modo adaptable en que Faith se relaciona con su entorno, hay un asombroso número de maneras de afrontar cada obstáculo y cada nivel tiene varios caminos, con diferentes niveles de dificultad.

Hay una sensación de amenaza subyacente que se transmite perfectamente a través de la perfección estéril de la ciudad, una austeridad compuesta por los toques de colores primarios, que empiezan a parecer claros intentos de avivar un mundo emocionalmente muerto, donde la diversidad está reprimida y la gente sujeta de forma draconiana a una unidad de pensamiento y acción. La imagen de orden que presenta *Mirror's Edge* es una extrapolación escalofriante de políticas que estamos viendo hoy día que hablan de protección y comodidad para los ciudadanos pero que, al mismo tiempo, implica una preocupante restricción de la libertad.

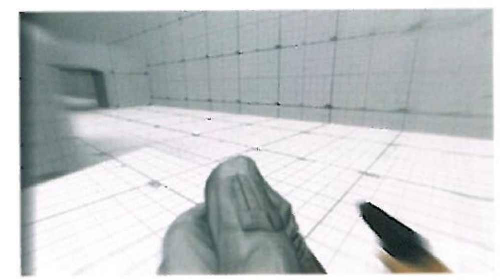
O'Brien sostiene: "está ambientado en una ciudad ficticia, pero que podría existir hoy día. Hemos cogido muchas cosas que están ocurriendo en el mundo y algunas las hemos mezclado y exagerado un poco. Ciertas ciudades ya están empezando a ser así. Ya hay impuestos de circulación en este momento; lo hemos llevado al siguiente nivel: los vehículos necesitan una licencia que sólo los ricos pueden pagar, así que los desplazamientos en coche está muy controlados. La ciudad ha puesto cerco al tráfico de internet y las llamadas a móviles están intervenidas. Las calles son seguras, pero porque están patrulladas por una fuerza policial muy eficiente, casi paramilitar".



Pero el peligro de semejante gobierno autoritario es que tal poder sea mal empleado, como explica O'Brien: "como cualquier utopía, si rascas la superficie empiezan a aparecer cosas. Está siendo dirigida por una coalición de políticos y policías corruptos que controlan a los ciudadanos para su propio beneficio. Para mí, ésta es la esencia del juego y el mensaje, si es que tiene un mensaje: el bienestar supremo se consigue a costa de la libertad personal. Es lo que está ocurriendo en todo el mundo. ¿Cuánta libertad personal sacrificarías a cambio de una vida cómoda? Ese es el quid del juego. Mucha gente en esa ciudad ni siquiera se da cuenta de que está encerrada".

La protagonista, claro está, es consciente de la opresión de la ciudad y elige vivir fuera de ella, o sobre ella. El comportamiento ilícito, erradicado de las calles, se lleva a las azoteas, creando un terreno criminal. Con los medios de comunicación controlados y restringidos de un modo tan estricto, el crimen emplea métodos de transporte de información menos tecnológicos. Atléticos mensajeros llamados corredores, que pueden desplazarse a pie, muchos por las alturas. Y, en uno de esos corredores, Faith, encontraron una protagonista de moralidad ambigua, que vive al límite, entre el autoritarismo corrupto y la criminalidad feroz. Es, como se puede esperar de las nada conformistas decisiones de diseño del equipo, una heroína atípica.

O'Brien expone: "Queríamos un personaje femenino fuerte que no tuviese pechos de plástico y no fuese abiertamente sexy, alguien fuerte y ágil, pero también realista". Está por ver si se convierte o no en un icono (como espera el equipo), pero, al menos, la atención que los diseñadores han prestado al personaje debería hacer que el jugador se sienta cómodo ocupando su cuerpo.



Está claro que DICE no se ha inclinado por las elecciones sencillas al crear este nuevo juego, al buscar un diseño que se desvíe tanto de la idea general de los juegos en primera persona. Hay que aplaudir esta ruptura con las convenciones; algo importante en un género cuya más reciente innovación fue la implementación del control libre de la cámara con el ratón que hizo *Marathon* hace trece años. Farrer dice: "Si te fijas en los juegos en tercera persona, hubo una evolución que no se ha dado en los juegos en primera persona". O'Brien continúa: "creo que lo que estamos haciendo es genial e innovador y hemos roto con un buen número de tabúes y superado muchos problemas. Es un paso adelante lógico para la primera persona. Como muchas grandes ideas, cuando las llevas a cabo todo el mundo dice: 'Sí, claro, ¿por qué no hace lo mismo todo el mundo?'"

"Es lo que sucede en todo el mundo. ¿Cuánta libertad personal sacrificarías a cambio de una vida cómoda? Ése es el quid del juego"

Y, afortunadamente, una vez que el juego haya demostrado que ésto es posible, no sólo con la mecánica y la presentación del movimiento en primera persona, sino también por la visión imaginativa y narrativa políticamente informada del juego, otros sigan la corriente.

Tan sólo hay que tener fe.





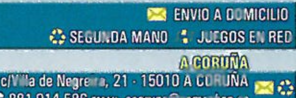


SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



especialistas en video juegos
WWW.GAMESHOP.ES

ENVIO A DOMICILIO · SEGUNDA MANO · JUEGOS EN RED




A CORUÑA
c/Villa de Negreira, 21 · 15010 A CORUÑA
981 914 586 EMAIL: acoruna@gameshop.es

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 · 02003 ALBACETE
967 50 72 09 EMAIL: albacete@gameshop.es
c/Nueva, 47 · 02002 ALBACETE
967 61 03 06 / 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es
c/Melchor de Macanaz, 36 · 02400 HELLIN
967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es
c/Corredera, 50 · 02640 ALMANSA 967 34 04 20

ALICANTE
¡¡PRÓXIMA APERTURA!! c/Capitán Antonio Mena, 130 · 03204 ELCHE
966 64 13 11 EMAIL: elche@gameshop.es

ALMERÍA
c/Iglesia, 36 · 04700 EL EJIDO
950 48 15 32 EMAIL: elejido@gameshop.es

BALEARES
c/Abad y Lasierra, 52 BAJO · 07800 IBIZA
971 80 68 43 EMAIL: ibiza@gameshop.es
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Passeig de S'estacio,6 L.2 · 07500 MANACOR
971 55 90 66 EMAIL: manacor@gameshop.es

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 · 08870 SITGES 93 894 20 01
Rambla Francesc Macià, 65 L4 · esq. c/Tarragona · 08226 TERRASSA 93 787 56 20 EMAIL: terrassa@gameshop.es
Boulevard Diana, Escolapis, 12 · Rambla Principal · 08800 VILANOVA I LA GELTRU 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁCERES
c/Sor Valentina Mirón, 25 · 10600 PLASENCIA
927 42 39 58 EMAIL: plasencia@gameshop.es

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 · 11003 CÁDIZ
956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

CANTABRIA
c/José María Pereda, 10 · 39300 TORRELAVEGA
942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es
c/Hernán Cortés, 4 · MERCADO DEL ESTE · 39003 · SANTANDER
942 07 83 40 EMAIL: santander@gameshop.es

CASTELLÓN
c/Maestro Arrieta, 34 · 12006 CASTELLÓN
964 21 98 38 EMAIL: castellon@gameshop.es

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor · 18004 GRANADA
958 80 41 28 EMAIL: granada@gameshop.es

GUIPÚZCOA
c/Araba Etorbidea, 2 · 20400 TOLOSA
943 57 69 82 EMAIL: tolosa@gameshop.es
c/Prim, 8 · 20006 DONOSTIA
943 42 65 17 EMAIL: donostia@gameshop.es

JAÉN
c/Paseo de Linarejos, 1 · 23700 LINARES
953 65 74 00 EMAIL: linares@gameshop.es

LAS PALMAS
c/Tagoror, 2 · L.2 · 35500 · ARRECIFE (LANZAROTE)
928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es

MADRID
c/Paseo del Deleite S/N · C.C. EL DELEITE · 28300 ARANJUEZ
91 892 05 49 EMAIL: aranjuez@gameshop.es

MURCIA
Avda. de Granada, 15 · 30500 MOLINA DE SEGURA
968 64 52 72 EMAIL: molina@gameshop.es
¡¡PRÓXIMA APERTURA!! c/Virgen de la Esperanza, S/N · 30008 MURCIA
968 90 83 72 EMAIL: murcia@gameshop.es
c/Maestro Mora, 20 · 30510 YECLA
968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es
Avda. de La Constitución, 79 · 30870 MAZARRÓN 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 · 30860 PTO. MAZARRÓN 968 15 40 05
EMAIL: mazarron@gameshop.es

OURENSE
c/Paseo, 30 Galerías Viacambre · L-A
32003 OURENSE 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es

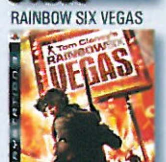
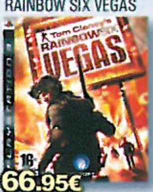
TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 · 43202 REUS 977 33 83 42

TENERIFE
c/Mónaco, 8 · Edificio Marte · 38650 LOS CRISTIANOS
ARONA (TENERIFE) 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

VALENCIA
c/Antonia Maria de Oviedo, 12 Bajo · frente Biblioteca Municipal
46970 ALAQUAS 96 109 75 75 EMAIL: alaquas@gameshop.es
c/Menorca, 19 C.C. AQUA Local S 05 · VALENCIA
96 330 72 98 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 · 48014 DEUSTO · BILBAO
94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es
c/Zabalandi, S/N C.C. BILBONDO · 48970 · BASAURI
94 449 69 47 EMAIL: basauri@gameshop.es

PLAYSTATION 3


Producto	Precio
PS3 60Gb	599.00€
PS3 60Gb + RESISTANCE	629.00€
PS3 60Gb + MOTORSTORM	629.00€
PS3 60Gb + VIRTUA TENNIS 3	629.00€
MANDO SIXAXIS	49.95€
MANDO BLU-RAY	24.95€
CABLE HDMI	24.95€
ARMORED CORE 4	61.95€
THE DARKNESS	61.95€
HARRY POTTER FENIX	66.95€
LOCOS POR EL SURF	66.95€
LOS 4 FANTÁSTICOS 2	56.95€
MOTORSTORM	56.95€
NINJA GAIDEN SIGMA	66.95€
PIRATAS CARIBE 3	56.95€
RAINBOW SIX VEGAS	66.95€
RATATOUILLE	56.95€
RESISTANCE	56.95€
SINGSTAR	56.95€
TRANSFORMERS	66.95€
VIRTUA TENNIS 3	66.95€
















PS2 / PSP

Producto	Precio
PS2 BASE	129.95€
PS2 BASE + GOD OF WAR	159.95€
PS2 BASE + SINGSTAR 40P	159.95€
PS2 BASE + F.FANTASY XII	159.95€
PSP BASE TRES COLORES	169.95€
PSP BLANCA + HARRY POTTER	199.95€
GO! CAM PSP (1.3 MEGAPIXLES)	46.95€

CONSULTA OTROS PACKS DISPONIBLES

PLAYSTATION 2

Producto	Precio
BUZZ JUNIOR X2 + BUZZERS	61.95€
GOD OF WAR 2	56.95€
GOD OF WAR 2 + FIGURA KRATOS	69.95€
GUITAR HERO ROCK 80	37.95€
GUITAR HERO ROCK 80 + GUITARRA	76.95€
HARRY POTTER FENIX	46.95€
KINGDOM HEARTS 2	29.95€
LOCOS POR EL SURF	42.95€
LOS 4 FANTÁSTICOS 2	29.95€
NARUTO UZUMAKI	46.95€
RATATOUILLE	42.95€
SHREK TERCERO	37.95€
SINGSTAR X2 + MICROS	61.95€
TONY HAWK DWNHILL	37.95€
TMN TURTLES	42.95€
TOMB RAIDER 10TH	46.95€
TOMB RAIDER 10TH ED.ESPECIAL	51.95€
TRANSFORMERS	46.95€
WWE SMACK VS RAW 07	29.95€







PSP

Producto	Precio
DBZ SHIN BUDOKAI 2	46.95€
FIFA 07	19.95€
GANGS OF LONDON	19.95€
HARRY POTTER FENIX	46.95€
LOCOS POR SURF	46.95€
PARAPPA RAPPER	29.95€
RAINBOW SIX VEGAS	46.95€
RATATOUILLE	42.95€
RATCHET & CLANK	46.95€
SUPERBIKES 07	37.95€
SHREK TERCERO	37.95€
SILVERFALL	37.95€
LOS SIMS 2	29.95€
SOCOM 2	37.95€
SOCOM 2 + HEADSET	46.95€
TMN TURTLES	46.95€
TOMB RAIDER ANNI.	46.95€
TRANSFORMERS	46.95€
WWE VS RAW 2007	29.95€









XBOX 360

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

GameSHOP
especialistas en videojuegos
WWW.GAMESHOP.ES

Wii™


XBOX360 PRO SYSTEM — 399,95€


XBOX360 + SPLINTER CELL — 434,95€


XBOX360 + CALL DUTY 3 — 434,95€

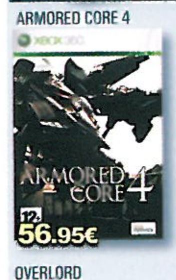

XBOX360 + NFS CARBONO +GEARS OF WAR!!!! — OFERTA!!! 414,95€

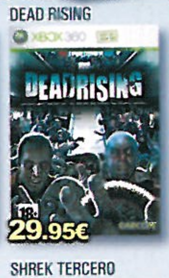

XBOX360 + FORZA 2 — 434,95€


HD-DVD PLAYER — 199,95€


GUITAR HERO 2 — 86,95€

CONSULTA OTROS PACKS DISPONIBLES






- ARMORED CORE 4 — 56,95€
- CALL OF JUAREZ — 66,95€
- COLIN McRAE DIRT — 66,95€
- THE DARKNESS — 56,95€
- DEAD RISING — 29,95€
- FORZA MOTORSPORT 2 (EDICIÓN ESPECIAL 71,95€) — 61,95€
- HOUR OF VICTORY — 56,95€
- HARRY POTTER FENIX — 66,95€
- LOCOS POR EL SURF — 56,95€
- LOS 4 FANTÁSTICOS 2 — 56,95€









- OVERLORD — 66,95€
- PROJECT SYLPHEED — 56,95€
- RATATOUILLE — 56,95€
- SAINTS ROW — 29,95€
- SHREK TERCERO — 56,95€
- TENCHU Z — 56,95€
- TM NINJA TURTLES — 66,95€
- TRANSFORMERS — 66,95€
- VAMPIRE RAIN — 56,95€
- WWE SMACK VS RAW 07 — 29,95€

Wii







- Wii + Wii SPORTS — 249,95€
- Wii + Wii SPORTS +JUEGO FAR CRY!!!! — 264,95€
- REMOTE CONT. — 42,95€
- NUNCHAKU — 19,95€
- CLASSIC CONTROL. — 19,95€
- ADAPTADOR LAN — 29,95€

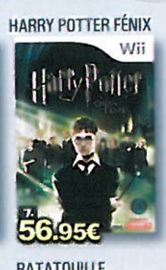
NINTENDO DS





- NINTENDO DS LITE TRES COLORES — 149,95€
- NDS LITE + MÁS BRAIN TRAINING — 169,95€
- NDS LITE + NFSU 2 — 169,95€ (NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2)























- BIG BRAIN ACADEMY — 29,95€
- CHICKEN SHOOT — 32,95€
- DRIVER PARALLEL LINE — 56,95€
- HARRY POTTER FÉNIX — 56,95€
- LOCOS POR EL SURF — 56,95€
- LOS 4 FANTÁSTICOS 2 — 46,95€
- MARIO PARTY 8 — 46,95€
- MARIO STRIKERS — 46,95€
- RATATOUILLE — 46,95€
- RESIDENT EVIL 4 — 39,95€
- SHREK TERCERO — 56,95€
- LOS SIMS 2 MASCOTAS — 56,95€
- TM NINJA TURTLES — 56,95€
- TRANSFORMERS — 56,95€
- TRAUMA CENTER — 46,95€
















- ANNO 1701 — 39,95€
- CATS & DOGS — 37,95€
- ELITE BEAT AGENTS — 39,95€
- FINAL FANTASY VI (PARA GAMEBOY ADVANCE) — 39,95€
- GUILTY GEAR — 37,95€
- HARRY POTTER FÉNIX — 42,95€
- LOCOS POR EL SURF — 37,95€
- LOS 4 FANTÁSTICOS 2 — 37,95€
- METROID PRIME PINBALL — 39,95€
- MÁS BRAIN TRAINING — 29,95€
- POKÉMON DIAMANTE — 39,95€
- POKÉMON PERLA — 39,95€
- RATATOUILLE — 37,95€
- SIM CITY — 42,95€
- SHREK TERCER — 37,95€
- THE SETTLERS — 37,95€
- TM NINJA TURTLES — 42,95€
- TRANSFORM. AUTOBOTS — 37,95€
- TRASNFORM. DECEPTIC. — 37,95€
- WARIO MASTER DISGUISE — 39,95€

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO. PRECIOS EXCLUSIVOS VENTA ONLINE Y TELEFÓNICA. TODAS LAS OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS

PEOR QUE MALO

DICE INTENTA REDISEÑAR SU PATRIMONIO DE SHOOTERS MILITARES CON UN ENFOQUE QUE TE PERMITE DESOBEDECER LAS ÓRDENES... Y JUGAR SOLO



Entre las franquicias con un pedigrí multijugador más cotizado destaca *Battlefield*, de Dice. Su primer título para PC fue una revolución en el campo de los shooters en primera persona (FPS) online al plantear hasta 64 jugadores en cinco clases y un surtido variadísimo de vehículos, aviones y barcos de la II Guerra Mundial. Los juegos que le han seguido han ido dando bandazos por la historia, pero todos han apuntado a una escala cada vez más ambiciosa.

Sin embargo, Dice ha decidido con *Bad Company* completar su juego tradicional con un enfoque monojugador. No se trata de un esfuerzo simbólico, ni de que Dice se conforme con añadir a su famoso multijugador una copia de las campañas para jugar en solitario de otros juegos de guerra. *Bad Company* promete misiones monojugador con tanta personalidad en sí mismas como las de *Battlefield*.

Dice se ha distanciado de otros shooters militares al desobedecer una de las normas incuestionables del género: que tú vas con los buenos y obedeces las órdenes de una autoridad incuestionable. Siempre ha sido así porque los shooters recrean la II Guerra Mundial desde el lado aliado. Incluso en los escasos títulos en los que podías tener alguna de las crisis morales que suelen acompañar a un conflicto bélico, se producían en el contexto del acribillamiento de una masa de enemigos sin rostro cuya muerte inminente servía como excusa para dispararles. Excepto unos cuantos intentos que dan risa perpetrados por propagandistas de la extrema derecha, ningún shooter ha colocado al jugador del lado del Eje excepto en multijugador: los videojuegos tienen pendiente el reto de perfilar el concepto del "alemán bueno".

Aunque *Bad Company* no intenta rehabilitar al soldado de infantería nazi, sí que enfoca la representación del conflicto moderno con un cortante cinismo, mostrando una visión de la guerra un tanto cruda cuya motivación se resume por completo a partir de la experiencia de los soldados. Como sucede con muchas innovaciones de los juegos, la idea apareció primero en el cine; *Bad Company* está en deuda con los *Héroes de Kelly* y *Tres Reyes*. Como en esas películas, la avaricia hace que los desmotivados protagonistas de *Bad Company* desobedezcan las órdenes y desencadenen un infierno. Aunque Dice no revela por dónde irán los tiros de su historia, se puede suponer que, como en *Tres Reyes*, esa avaricia, que es el motor de la historia, se complicará con dilemas morales.

A diferencia de los largometrajes mencionados, la guerra de *Bad Company* no es un conflicto real, sino que se produce en un país imaginario de Oriente y en un futuro cercano. Allí está la Compañía B, o Bad Company (como la llaman), un grupo variopinto de rebeldes y mercenarios con una falta de interés en el conflicto que viven equiparable a un gran interés por unos lingotes de oro. Para hacerse con ellos, tendrán que saltarse las órdenes de sus superiores y la legalidad. Y de una manera muy explosiva.

Una primera misión empieza con el protagonista, novato en la unidad, ante un impresionante paisaje de agua, bosque y colinas, como si estuviera generada por el motor de

Un excelente sistema de efectos climáticos crea cambios espectaculares: cuando cruzas una frontera, el sol amarillento de la tarde queda oscurecido por las nubes, logrando dar una sensación de amenaza.



PUNTOS DE RUPTURA

La versión de *Bad Company* para la 360 promete una gran cantidad de Logros, muchos de los cuales buscan estimularte a un generoso y resuelto uso de las armas para reducir el escenario a ruinas humeantes. Aunque la física de los edificios en sí no es suficientemente sofisticada como para que te centres en ellos y observes cómo se desploman lentamente sobre sí mismos, eliminar los árboles permite ver la escena mejor y de modo realista. Si eliminas los suficientes y consigues el Logro Leñador, es probable que, para cuando se comercialice *Bad Company*, Sony se haya animado y su sala de trofeos ofrezca un soporte similar.

Frostbite. Puede oírse a sus compañeros de escuadrón Sarge, Sweetwater y Haggard tramando desobedecer las órdenes explícitas que les acaban de dar y para cruzar la frontera con un país que no está involucrado directamente en el conflicto armado. Los personajes son renderizados con humor, pero básicamente te resultan conocidos –Sarge: el tipo malhablado que está al mando y se encarga de la parte táctica; Sweetwater: el inteligente y sensato, al cargo de las comunicaciones y una ametralladora pesada; Haggard: una bestia sin cerebro con debilidad por las explosiones gigantes. Cuando la conversación acaba, aparece en pantalla el objetivo de la misión: invadir un país neutral.

La cobarde inmoralidad de sus acciones se ve en todo momento matizada por un humor negro que se extiende desde los diálogos irónicos a las libertades pirotécnicas, tomadas con realismo. Al desviarse de la trama argumental habitual en un shooter bélico, *Bad Company* no se toma en serio a sí mismo, tal como queda patente en la maravillosa obsesión del juego por la destrucción. Adoptando una tecnología que se está popularizando entre los shooters, *Bad Company* ofrece escenarios que son destructibles casi por completo, y no escatima en herramientas que te permitan explorar esta característica.

Dentro del arsenal que tienes a tu disposición se encuentra un surtido de armas y *gadgets* capaces de reducir los edificios a su esqueleto de forma muy espectacular. El más útil y fácil de equipar es un accesorio lanzagranadas para tu rifle de asalto, que abre con garbo agujeros en cualquier estructura que tengas ante ti. También puedes arrojar granadas y adosar el C4 a paredes, suelos y laterales de vehículos; pero lo más impactante, con diferencia, es el efecto de un mortero, que puedes accionar por medio de un dispositivo ruso robado que sirve para apuntar. Tarda unos segundos en apuntar a un objetivo, tiempo durante el cual necesitarás estar en su línea visual, pero la destrucción resultante compensa el riesgo de tal exposición: reduce cualquier edificio a una ruina humeante.

Como cabría esperar, la capacidad de abrir boquetes en cualquier obstáculo amplía de forma radical el número de estrategias que puedes usar para alcanzar un objetivo. Tras la invasión del país neutral, por ejemplo, descubres que tu objetivo está ocupado por unas pobrecillas fuerzas rusas. Al ser el más novato del equipo te eligen para que dirijas el asalto. En lugar de atacar frontalmente el acceso fortificado de la carretera principal, puedes flanquearlo, y acabas ante un muro de hormigón imposible de escalar y que no está vigilado, por lo que decides volarlo con una granada.

No faltan alternativas... y la inteligencia artificial habrá de ser lo bastante flexible en el código final





Los seguidores de *Battlefield* deberían quedar encantados con la promesa de que el modo monojugador no se ha incorporando en detrimento del multijugador. Dice mantiene silencio sobre su dimensión online, pero desde luego incluirá toda la devastación del monojugador

UNA IDEA SANA

Ahora que el realismo gráfico de los escenarios ha alcanzado un nuevo nivel de calidad, llega el reto de la fidelidad del audio, y Dice se muestra encantada de su sistema de sonido High Dynamic Range: una tecnología avanzada que prioriza los sonidos y reproduce los de más importancia a volumen alto, mientras que reduce los sonidos de inferior significación. Si conduces con la radio del jeep a todo volumen, una repentina ráfaga de ametralladora que impacte en tu parabrisas tendrá preferencia sobre la música de tu equipo de sonido, y se ajustarán los niveles de volumen para evitar que los ruidos importantes se pierdan en el fragor.

como para reaccionar con realismo a toda la variedad de ataques que el jugador puede lanzar. Los soldados rusos se agrupan allí donde perciben la mayor amenaza, sea ésta el jugador o alguno de sus compañeros. Subirte a una torreta antiaérea atraerá de inmediato la atención del enemigo, pero de la misma manera es posible dejar a tu unidad que ataque por un lado y escabullirte tú por otro.

Aunque tus compañeros de equipo son bastante competentes (y parecían invulnerables en la versión del juego que jugamos), no parece que puedan usar muchos de los cacharros más antológicos del título, como el mortero ruso o el que encuentras dentro de la bolsa de equipo del francotirador, y lo que tiene más carisma destructivo son unos prismáticos que pintan un objetivo láser, antes de cambiar tu punto de vista para controlar el descenso de un misil mientras atraviesa diversas capas de nubes en dirección a la gente. Dice se disculpa por lo difícil que es acertar al objetivo, ya que puedes hacer estallar puentes, edificios o a ti mismo: cualquier cosa que caiga dentro de su radio de acción está condenada a la aniquilación, excepto los tanques. Considerando que la vista sobre la cabeza permite al jugador astuto perder, y enterrar el misil en cualquier punto del mapa, quede en su línea visual o no, parece que, como poco, resulta difícil de usar.

Como en los anteriores juegos *Battlefield*, los vehículos desempeñan un papel importante, sobre todo en la navegación de los enormes niveles: cada uno abarca un inmenso paisaje de 1.024 kilómetros cuadrados. Su apariencia no parece haber cambiado demasiado: mantiene su entrada y salida instantáneas, y retoma el equilibrio perfecto entre física realista y manejo accesible. Además de los vehículos de tierra (jeeps, tanques y transportes blindados de soldados), habrá helicópteros, lo que permite una velocidad y facilidad de transporte que justifica el enorme tamaño de sus entornos.

Todavía no está claro cuántos de esos 1.024 kilómetros cuadrados tendrás que explorar, pero los mapas, desde luego, no se limitan a una sola misión, y en tu viaje habrás de dirigirte a distintos objetivos. Es alucinante comprobar adónde hemos llegado desde el lanzamiento de *The Elder Scrolls IV: Oblivion* el año pasado, pues sus paisajes eran propensos a repentinos escalados de la textura e irregularidades en su geometría. Aquí no hay ninguna fisura en el paisaje por mucho que aprietes el acelerador del jeep o acerques tu misil al suelo.

La escala de los niveles también permite cierto grado de libertad en la estructura progresiva de misiones. En ocasiones, hay zonas del mapa que se activan según vas jugando, canalizando el avance del jugador hacia una estructura de misión más lineal; pero otras veces puedes jugar de forma libre, y escoger el orden en el que te aproximas a los distintos objetivos. Incluso cuando se dan direcciones específicas, permanece cierta flexibilidad: puedes ignorarlas y tomar otra dirección, o directamente desobedecerlas, con lo que recibirás otras nuevas con tu situación actualizada.

Parece como si Dice estuviera decidida a traer la salvaje diversidad de la acción propia de sus títulos multijugador a la experiencia de un jugador, ofreciendo el mismo número de oportunidades para establecer el estilo y la cadencia de la jugabilidad. No hay duda de que la mecánica básica del escenario funciona bien, ni de que la destrucción de los escenarios es enormemente satisfactoria, a tal punto que se vuelve casi compulsiva. Esto, en sí mismo, ya promueve una libertad de movimiento y de táctica suficientes para disfrutar, siempre que la inteligencia artificial enemiga esté a la altura.

Naturalmente, sólo se sabrá si la cuestión de la trama argumental para un jugador se ejecuta con suficiente finura y variedad como para mantener el interés cuando sepamos algo más sobre la dirección que toma el argumento, y sobre el tipo de misiones que se te encargarán. Sin embargo, los primeros indicios apuntan a que Dice está determinada a ensayar un estirpe ligeramente distinta de shooters militares, y seguramente llevará su juego a una dimensión de cierta amoralidad cargada de humor negro, creando un título que obligue al género a reexaminar la clase de historias que es posible contar en el texto de una guerra.

ES ALUCINANTE LO LEJOS QUE HEMOS LLEGADO DESDE EL LANZAMIENTO DE *OBLIVION* EN 2006



El hecho de que el juego se esté desarrollando para consolas debería garantizar que se mantendrá una jugabilidad apropiada para estas máquinas. Dice ha sugerido que existen otros proyectos en torno a *Battlefield* para el PC.

CIUDAD EN ARMAS



Un piloto de carreras experto en sabotaje y lucha se enfrenta a los nazis en el París ocupado de la II Guerra Mundial y da un nuevo enfoque al sigilo

William Grover-Williams fue un héroe a la antigua. Siendo piloto de carreras en 1929 ganó su primer Gran Premio de Mónaco sobre un Bugatti. Siendo miembro del Special Operations Executive, una iniciativa británica para luchar bajo cuerda contra las fuerzas del Eje durante la II Guerra Mundial, se introdujo en secreto en el París de 1942 para ayudar a la resistencia francesa. En 1943 fue capturado e interrogado, y en 1945 lo ejecutaron.

Este chico ha inspirado *Saboteur*, un juego de acción sigilosa de Pandemic, el estudio autor de *Star Wars: Battlefront*, *Destroy All Humans* y la serie *Mercenaries*. "Es un hombre ajeno a la máquina de guerra que terminó desempeñando un gran papel", dice el director del juego, **Trey Watkins.**

La historia de Grover-Williams da información sobre el propio *Saboteur*, que,

TÍTULO: **SABOTEUR**
PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SIN CONFIRMAR**
ESTUDIO: **PANDEMIC**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **2008**

pese a estar ambientado en la II Guerra Mundial, se saldrá de los trillados cánones que caracterizan este telón de fondo. El productor **Phil Hong** advierte: "Ha habido grandes juegos sobre la II Guerra Mundial que han recreado algunas escenas intensas y momentos memorables, pero nosotros no aspiramos a lo mismo. Nos centramos en la historia personal".

La acción se sitúa en un París ocupado y la Francia que lo rodea –por lo que se ha visto, desde Le Havre hasta los Alpes–. *Saboteur* sigue las hazañas de Sean, un piloto irlandés expatriado. Cuando los alemanes asesinan a sus amigos y familiares decide vengarse, en una historia digamos al estilo de *GTA*, a través de misiones que le dan personajes desperdigados por toda la ciudad.

Watkins recuerda: "El París ocupado no se parece a ningún otro momento histórico. Una ciudad llena de vida, famosa por su belleza y pasión, vive bajo uno de los regímenes más perversos de la historia, y es interesante el pulso que se establece entre esas dos fuerzas".





"EL JAZZ SUPONE UN CONTRAPUNTO A LA ACCIÓN, PERO DA UNA VÍVIDA SENSACIÓN DEL INFIERNO QUE SE VIVIÓ EN PARÍS"

Cualquier saliente que parezca que pueda servir para agarrarse y escalar los edificios, servirá para ello, introduciendo una nueva verticalidad en un escenario tan manido como la II Guerra Mundial.

Pandemic ha expresado esta interacción con un sistema elegante al que denomina con la poco elegante expresión "ganas de luchar". Las zonas en las que las fuerzas nazis son fuertes aparecen en blanco y negro con puntos aislados de color. Recuerda al dramático efecto de la película *La lista de Schindler*, en la que de entre el monocromatismo emerge de pronto una niña pequeña con el abrigo rojo, un símbolo de esperanza. Watkins aclara: "En realidad es más como *Sin City*. El único color es el carmesí de las banderas nazis y la sangre. Así que sientes el impacto visceral del sentimiento reprimido de la presencia nazi".

Según va cumpliendo misiones Sean, el color se va filtrando en las distintas zonas, volviéndolas más ricas y vibrantes. El efecto no sólo es visual: en los cafés se oirán noticias alemanas; en las áreas ocupadas se escucharán marchas militares, y en las liberadas jazz.

El sistema de "ganas de lucha", como su nombre indica, es una mecánica de juego también. La población andará con miedo y avanzará nerviosamente por las áreas oprimidas por los nazis, negándose a hablar con Sean. Pero, cuando sean liberados, se comportarán con más confianza e incluso cogerán armas y le ayudarán durante las refriegas.

El sistema proporciona una manera elegante de mostrar la progresión del jugador. "Puedes escalar hasta lo alto de un edificio, observar todo París y comprobar las zonas de color donde ya has intervenido y las de negro y blanco donde los nazis mantienen el control… y que ves dónde puedes todavía ir y hacer cosas", resume Watkins.

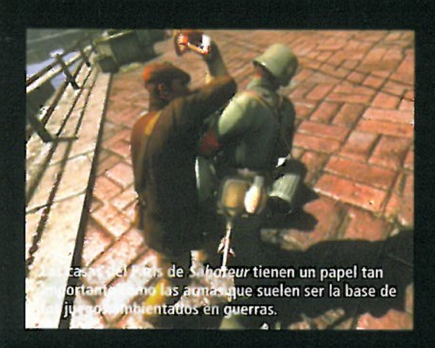


Hong continúa: "Hay vaivenes en la disposición a luchar que están ligados a las acciones del jugador, así como a ciertos acontecimientos que podrían provocar cambios. Las zonas liberadas pueden volver a ser ocupadas. Pero no estamos diseñando esta mecánica como si fuera un juego de estrategia en tiempo real, y no estamos guiando a los jugadores hacia la idea de que deben liberar la ciudad entera. El fin último es vengarse de la gente que se ha equivocado con Sean al principio del juego".

La venganza se refleja en la cruda y sombría caracterización de *Saboteur*, subrayado por su banda sonora de jazz. "Nos da la sensación de que el jazz supone un gran contrapunto a la acción, pero también permite una vívida e intensa sensación del infierno que se vivió en París en ese momento", explica Watkins. "Es algo similar a lo que supuso el théremin para la ambientación de los años 50 de *Destroy All Human*", sugiere Hong.

El propio Sean es un toro. "Es irlandés, un chulito de taberna: un héroe más oscuro. Nunca le verás de uniforme, y, sin duda, jamás se vestirá de esmoquin", advierte Hong. De ese modo, Pandemic se ha concentrado en el sistema de pelea de *Saboteur*, con un estilo a lo Indiana Jones, ofreciendo a los oponentes acercarse a la lucha. Dicho esto, el juego incluirá una selección completa de armas.

El físico atlético de Sean es decisivo para el estilo básico de juego de *Saboteur*. Pandemic, igual que le ha sucedido a Ubisoft con *Assassin's Creed*, ha caído



Las casas del París de *Saboteur* tienen un papel tan importante como las armas que suelen ser la base de los juegos ambientados en guerras.





BIOINTERCAMBIO

Pandemic posee múltiples estudios: el de Los Ángeles, donde se está desarrollando *Saboteur;* el estudio de Brisbane, que trabaja en unos proyectos todavía secretos, y una compañía asociada –BioWare, responsable de *Mass Effect* y *Baldur's Gate*– con la cual Pandemic "unió fuerzas" a finales de 2005. Watkins destaca el alto intercambio de conocimientos entre los distintos equipos y estudios. Lo más importante para *Saboteur* son las discusiones con BioWare sobre el argumento, aunque la trama está aún en pañales. Pero una historia de venganza con moral ambigua en el París ocupado suena francamente deliciosa.

víctima del encanto de *Free Running* y el parkour, así que dedicarás bastante tiempo a escalar por las paredes de París. La idea es: "si te parece que lo puedes escalar, es que puedes". "París es un poco como un gimnasio de jungla urbana para Sean", explica Watkins.

Ese sistema de escalada define a su vez la parte de sigilo, que tiene menos que ver con los campos de visión y complicados movimientos entre las sombras que con la acción. "Cuando Sean se arma de valor para actuar y saltan las alarmas, la tensión le hace escaparse de esa situación con tanta facilidad como cuando se metió en ella. No consiste en apretar el botón de recarga, como en los juegos más tradicionales", explica Watkins.

"Una forma de expresar el efecto sería gritarlo a plena voz y permanecer en silencio al mismo tiempo", expone de forma visual Hong. Sean podrá ponerse uniformes del enemigo para disfrazarse, y habrá un sistema de sospecha que afectará a su libertad para pasearse por las zonas controladas.

Como piloto que es, Sean podrá conducir cualquier vehículo, desde motos hasta tanques o barcos. Watkins apunta: "No queremos que los jugadores tengan algo con lo que no pueden interactuar. Tenemos un enorme listado de cosas que se aplican en todo el mundo. Si un nazi usa su arma, tú también", aclara.

Watkins siente que ésta es la base de los juegos de mundo abierto. "Si alguien está en un sitio, tú también puedes ir allí. Eso está en el núcleo del espíritu de mundo abierto: que los jugadores jueguen como quieran. Nuestro trabajo es hacerlo posible", afirma. Aunque Hong y el son, de momento, reacios a explicar cómo incluirá *Saboteur* al mismo tiempo París y lo suficiente de Francia como para abarcar Le Havre y los Alpes, sí subrayan que Sean podrá viajar libremente entre ellos. También afirman que se trata de una versión de Francia apropiada para jugar. "Esto no es *True Crime Paris,* donde hay un puñado de callejones serpenteantes que no permiten ninguna jugabilidad", señala Watkins, que trabajó en esa serie para Activision.

Hasta ahora, la atmósfera de *Saboteur,* aunque sin pulir, parece que puede encargarse de un mundo abierto que podría encajar perfectamente entre el enfoque de superhéroe de *Crackdown* y la sátira descarnadamente realista de *GTA*. Y, cuando menos, el sistema de disposición a la lucha promete que pudiera introducir un nuevo dinamismo en los juegos de mundo abierto.

Aunque tienes pistolas, a Pandemic le encantan las peleas interminables y masivas a puñetazo limpio.

De momento, la narrativa de *Saboteur* no prometen ir más allá del uso de las escenas de vídeo intermedias de estilo *GTA* y las misiones.



flashmanía

El entretenimiento de las páginas web está evolucionando gracias a una nueva ola de juegos muy logrados realizados por aficionados

YouTube. Flickr. MySpace. Wikipedia. Second Life. ¿Te aburren? Hemos captado el mensaje de que estas web son el mejor ejemplo del fenómeno de contenido creado por los usuarios; una revolución que nos ha apabullado tanto que da la sensación de que llevamos años con ella. Pero no se habla más que de pasada de las páginas que crearon esa tendencia.

Newgrounds.com, la gran página de animación y juegos Flash que dio lugar a *Alien Hominid,* acepta juegos creados por usuarios desde 1999. Es decir, que lleva anticipándose en silencio desde hace ocho años a la revolución que ahora los grandes medios de comunicación pregonan: es una anécdota indicativa de cómo se ha pasado por alto de manera sistemática el ámbito de los juegos Flash. Son juegos fáciles de escribir a base de retales y de retocar recurriendo a variaciones, son buenos para entretenerse un minuto sin pedir demasiado, y poquito más.

Pero ahora los juegos Flash se encuentran inmersos en un frenesí de actividad y creatividad. La gente que los hace, a menudo adolescentes

que escriben el código en sus dormitorios, ven recompensados sus esfuerzos. Están acostumbrados a la idea de crear algo y colgarlo en la red para que todos lo vean, y están brotando nuevos sitios web que pretenden capitalizar ese trabajo. Flash en sí mismo se está convirtiendo en una plataforma de juegos más potente. Y, lo que es seguramente lo más importante de todo, este sector se encuentra en la cresta de la ola de videojuegos para jugadores esporádicos (*casuals*).

"El aumento de los juegos rápidos tipo cógelo-y-juega es un desarrollo importante, y los juegos Flash reflejan ese auge en todo el ámbito del juego", afirma **John Bardinelli,** colaborador del sitio de juegos *casuals* jayisgames.com. Y, como con la mayoría de navegadores puedes ver animaciones Flash, jugar en ellos supone un placer indoloro: "Igual que han despegado los minivídeos virales, creo que estamos asistiendo a la misma dinámica en los juegos web", opina **Jim Greer,** cofundador de kongregate.com.

"Digg les ha dedicado toda una sección, y el 90 por ciento son de tipo Flash. Cuando uno accede a la página principal hay un montón de superéxitos entre los que elegir; hace tres años ningún juego alcanzó nunca el mismo nivel de conocimiento por parte del público".

"Este sector se encuentra en la cresta de la ola de videojuegos para jugadores esporádicos"

Tal popularidad está empezando a reportar dinero a los creadores de juegos. Newgrounds, que recibe alrededor de medio millón de visitas al día y unas 200 propuestas de juegos y animaciones, cada mes premia con casi 200 euros a los diez mejores colaboradores, según votación de los propios usuarios. Kongregate, que se lanzó en diciembre del año pasado, concede a los creadores de juegos una proporción de hasta el 50 por ciento de los ingresos por la publicidad que generen sus juegos.

Empresas como Crazy Monkey Games y Armor Games han empezado a patrocinar juegos a cambio de que en ellos aparezcan sus logos con enlaces a sus propias páginas web: ambos portales de juegos Flash ganan dinero a través de la publicidad. A las dos partes les interesa que los juegos se incluyan en tantas páginas web como sea posible. "De esta manera obtenemos cierta promoción de nuestra página a cambio del patrocinio", reconoce **John West,** jefe de Crazy Monkey Games, que cree que la suya fue la primera empresa en ofrecer este tipo de acuerdos: "El desarrollador conserva el *copyright* del título, el material creativo, los personajes y todo eso".

West cree que ganar dinero con un buen diseño está contribuyendo a mejorar los juegos Flash: "Vemos que cada vez se desarrollan más y más juegos, y el nivel de calidad no deja de subir a medida que los desarrolladores dedican más tiempo y energía a sus títulos. La gente que antes hacía juegos por diversión en su tiempo libre está dejando sus trabajos para ganarse la vida con los juegos a tiempo completo. En mi opinión, este mercado seguirá creciendo con gran rapidez.



Flash compartido

Una novedad dentro del panorama de portales de juegos Flash es Kongregate, que ha sido denominado "el YouTube de los juegos", una referencia a cómo permite a los usuarios subir sus propios juegos y comentarios. Pero su cofundador Greer dice: "Eso también sirve para Newgrounds, así que no es suficiente. También intentamos ser el Xbox Live de los juegos Flash". La página ofrece desafíos de tiempo restringido sobre ciertos juegos, recompensando a los jugadores con cartas por su próximo juego de cartas coleccionable, premios en puntos para que los usuarios suban juegos, los valoren y participen en otras actividades, e incluye un chat de cada juego. Con un diseño limpio que orienta a los recién llegados hacia los mejores juegos y su esquema de reparto de los ingresos publicitarios, Kongregate podría resultar ser un activo valioso.



Drakojan Skies Acolytes es un shooter espectacular y cuidadosamente acabado que llevó al estudiante alemán de diseño gráfico OmegaDragon3000 dos años de trabajo.

Defend Atlantis



The Super Flash Bros

La modificación de la imagen de *Missile Command* se sitúa defendiendo una ciudad contra buzos errantes y barriles explosivos accionando burbujas mediante el ratón. Échale un ojo también a *Red*, otro juego de defensa de una ciudad que ofrece una física quizá más lograda.

Bowmaster Prelude

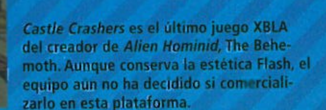


Lost Vectors

Toda una barroca mezcla de estrategia en tiempo real y shooter de trayectoria al estilo *Worms* con elementos de juego de rol. Los encantos duraderos de *Bowmaster* te colocan defendiendo tu castillo con un surtido de proyectiles y tropas de infantería.









Castle Crashers es el último juego XBLA del creador de *Alien Hominid*, The Behemoth. Aunque conserva la estética Flash, el equipo aún no ha decidido si comercializarlo en esta plataforma.

Existe una enorme demanda por parte de los jugadores de juegos nuevos basados en el navegador, y páginas web como la nuestra también demandan esos juegos nuevos".

Uno de los desarrolladores patrocinados por West es **Sean Cooper,** creador de los juegos Boxhead y ex programador de Bullfrog y EA, quien trabaja con Flash como autónomo. Asevera: "En el mundo Flash hay dinero, se está ingresando mucha pasta por la publicidad. No sé cómo ganan pasta estos tíos con los juegos que yo desarrollo, pero a mí me está yendo muy bien". El patrocinio significa que a él le pagan cuando termina un juego, y a veces le ofrecen una participación en los ingresos publicitarios.

Cooper decidió dar el salto al trabajo con Flash porque se frustraba al ver que el marketing iba ganando terreno en el proceso de creación de un juego comercial y las ideas frescas no lograban salir adelante: "Diseñamos juegos como *Syndicate* inicialmente para jugar nosotros en la oficina, no para venderlos, y con los juegos Flash puedo retroceder a aquella época de 1993. Lo controlo todo, y eso es clave para cualquier creador", explica. Dicho eso, la verdad es que Cooper aprovechó comentarios hechos en foros y grupos de noticias para dar forma al diseño de Boxhead, de manera que satisfizo lo que el público pedía: en este caso, pistolas y zombies.

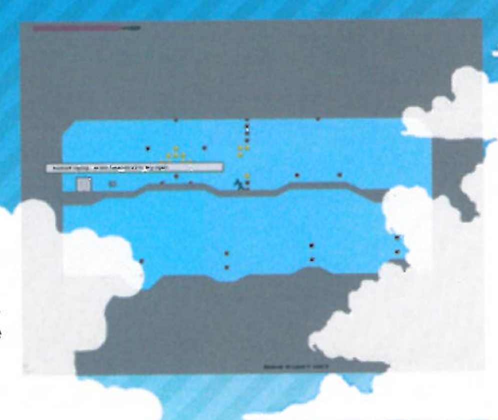
Brad Borne es un diseñador de juegos Flash todavía más arquetípico. Es estudiante, aunque ya ha creado *Fancy Pants Adventure*, una plataforma inmensamente popular con un estilo gráfico muy peculiar. Empezó creando juegos Flash porque siempre había querido hacer videojuegos. Suspira: "Jugar a videojuegos con mis amigos fue una parte importante de mi niñez, así que siempre supe que era algo que debería intentar hacer yo mismo". Sus juegos Flash le han reportado una buena cantidad de dinero. "Más que a la mayoría de mis compañeros de facultad, y lo suficiente para que sea una carrera profesional, al menos un tiempo".

Borne decidió trabajar por Flash porque encajaba con su estilo gráfico y su forma de trabajar: "Flash se presta a juegos y animaciones de aspecto casero o artesanal, y yo adoro los dibujos hechos a lápiz de los tebeos antiguos, así que era más o menos inevitable trabajar en Flash".

El desarrollo con Flash se centra en los gráficos; cualquier proceso empieza dibujando objetos y aplicándoles programación a través del lenguaje ActionScript. La animación se facilita mediante tweening. Flash anima automáticamente objetos gráficos entre dos cuadros que

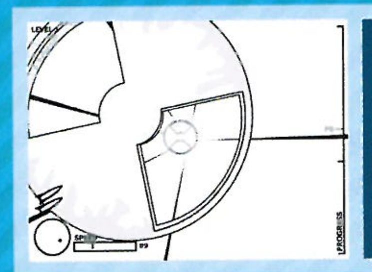
Acceso a la Wii

Flash ha demostrado que es una gran puerta trasera para desarrollar juegos y otras aplicaciones para la Wii a través de su navegador web Opera. Varios equipos independientes han desarrollado APIs en Flash que usan el Wiimando, entre ellos el proyecto Fwiidom de Adam Robertson, quien asegura que el desarrollo le ha sorprendido por fácil: "Sólo cabe pensar que Nintendo tenía la esperanza secreta, o la resignación fatal, de que se le daría este uso, porque el uso de Bluetooth estándar y la falta de seguridad son un cambio refrescante". WiiCade, el portal para juegos Flash para la Wii, proporciona un API que da acceso a cualquier creador de juegos a los botones del Wiimando.



N fue uno de los primeros juegos que demostró la afinidad de Flash por la simulación de la física. El control preciso y la fluida animación de este plataformas se han convertido en rasgos distintivos de todo lo que ha venido después.

Missile 3D



DXInteractive

Un título perfecto para sacarle jugo al Wiimando: una carrera de obstáculos de tipo túnel capaz de secarte las lentes de contacto con esa sensación de que no existe el mañana. Si parpadeas te estampas contra la pared. Genial presentación minimalista.

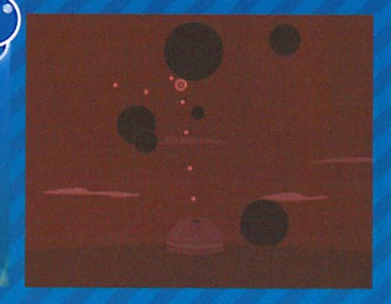
Four Second Frenzy



jmtb02 Studios

Un clon de *WarioWare* que ofrece 50 minijuegos desarrollados por 26 diseñadores. La variedad de estilos capta parte del encanto esquizofrénico de *WarioWare* y el ritmo es compulsivamente rápido, pero la calidad de los minijuegos es irregular.





Intentos de Flash con los círculos. De izquierda a derecha: *Boomshine* (un *Every Extend* minimalista), *Bubble Tanks* (un cruce entre *Flow* y *Geometry Wars*) y *Red* (una *Missile Strike* imbuido de física).

Torres flash

Ahora triunfa la defensa de la torre, un género que ejemplifica cómo la comunidad de desarrollo de juegos Flash refina una idea. Estos juegos empezaron con los mods y mapas de *WarCraft* y *StarCraft*, sobre todo Element TD Survivor de *WarCraft III*. Dave Scout produjo una versión Flash el pasado enero, llamado *Flash Elemento TD*, que generó 300.000 visitas en sus cinco primeros días. Un torrente de clones ha aparecido desde entonces, entre ellos las propias variantes de Scout. Uno de los mejores es *Desktop Power Defense*, de Paul Preece, que abre paso a nuevas estrategias al permitir la libre ubicación de la torre. Cuenta con un adorable estilo gráfico y unos curiosos sonidos autograbados.

sirven como referencia. Estas funciones hacen que sea más accesible para diseñadores de juegos principiantes. **John Baez,** de The Behemoth, el estudio que creó *Alien Hominid* y el inminente *Castle Crashers,* razona: "Es una herramienta magnífica por su capacidad para probar ideas de manera ágil. Es un recurso extremadamente visual para los artistas". Cooper coincide: "Me permite concentrarme en el diseño y el contenido". Es difícil imaginar juegos como los *Orisinal* de Ferry Halim en otra plataforma.

Pero Flash no es útil para todo el mundo. Greer admite: "Existen muchas limitaciones consustanciales a su naturaleza visual. Muchos programadores de juegos tradicionales lo detestan porque no funciona como ellos piensan, pero a la mayoría le va fenomenal". Y va muy rápido, además. "Pueden tener una idea y tener listo el título en un par de semanas", continúa. Y saben que casi todo el mundo podrá jugar con él, ya

> **"Si no puedes renderizar 100 tanques, no los pongas: el reto es mantenerlo todo fluido"**

que hay pocos ordenadores que no lo tengan instalado. Como dice Baez, "Flash es el estándar *de facto* para los plug-ins de animación basada en la web", y el Explorer ahora ya lo trae instalado.

La omnipresencia y la estandarización de Flash son dos de las razones por las que ha dejado atrás a Shockwave, su reproductor multimedia hermano. Aunque Shockwave resulta más apropiado para los juegos, con un motor de renderizado más rápido, 3D y soporte de red, sueles tener que descargarte plug-in externos, los llamados Xtras.

Pero incluso Borne, que se ve a sí mismo más como un diseñador que como un programador, tiene problemas con la accesibilidad de Flash. "La verdad es que no parece estar hecho para los juegos", confiesa. A él le gustaría que tuviera soporte para aceleración hardware, con lo que los juegos serían más fluidos, y cree que es frustrante la manera como los navegadores web limitan la potencia de procesado de la que dispones, si bien reconoce que esto protege a los usuarios contra anuncios que acaparen potencia. Su sensación es que Flash 7 ejecuta los juegos más rápido que Flash 8, e incluso que la última versión, y que la última entrega de ActionScript ha evolucionado hacia una programación más tradicional. "Parece que quieren que Flash vaya más lejos del programita que servía para animacioncillas y jueguecitos", aventura.

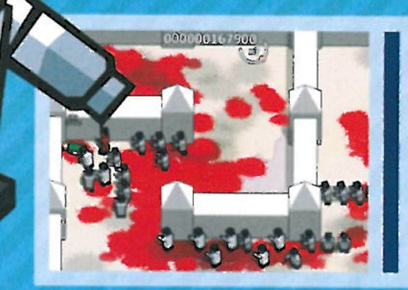
Richard Galvan, product maganer de Adobe para juegos Flash, replica: "No estoy de acuerdo: pero los juegos no son el único frente en el que trabajamos. Tenemos que lograr que funcionen los otros aspectos por los que Flash es apreciado". Según él, Adobe está investigando cómo conseguir que vaya aún más rápido, y que los cambios en ActionScript 3 permitan producir APIs como Papervision, un motor de renderizado 3D construido con este lenguaje.

"Pocas veces he visto en demostraciones tecnicas funciones que se hayan abierto paso hasta los

Dynasty Street y *Stickman Sam 2* mantienen el amor de Flash por el hombre monigote, tal como hizo famoso el animador chino de Flash Zhu Zhiqiang y su serie *Xiao Xiao* de películas interactivas, que a menudo parodian la hiperviolencia de las pelis B de Hong Kong.

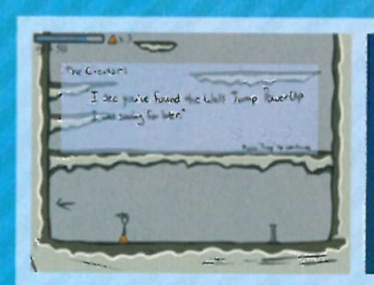


More Rooms



Sean Cooper
Técnicamente impresionante, con decenas de zombies con una animación fluida que atacan al mismo tiempo y de armas que se actualizan a la perfección en un arsenal satisfactorio. Un sistema de puntuación de combos y distintos ambientes redondean un paquete muy completo.

Fancy Pants Adventure



Brad Borne
Este excelente juego de plataformas al estilo Sonic ofrece una animación maravillosamente fluida y un encantador estilo gráfico. Incluye referencias divertidas y bien traídas de *The Creator,* a medida que se desbloquean las capacidades y se activan las trampas.

motores comerciales reales", sostiene Borne. Pero para Cooper dichas limitaciones son sólo parte de la diversión: él disfruta con el desafío de superarlas para crear ciertos efectos y hacerlo funcionar lo más rápido posible. Admite: "Cuando tienes una idea para un juego estás influido por la plataforma en la que vas a hacerlo. Si no puedes renderizar 100 tanques, no los pongas: el reto con Flash es mantenerlo todo pequeño y fluído". Para él, son tales limitaciones las que han otorgado a Flash de su estética propia: los vectores limpios y las sombras progresivas son característicos de su presentación y de la simplicidad de diseño de la mayor parte de títulos.

Eso no quiere decir que gente como West, de Crazy Monkey Games, piense que el patrocinio afecta a la jugabilidad más que a unos buenos gráficos: "Si alguien envía un juego que es de verdad divertido de jugar, siempre estaremos interesados, aunque sea débil en sus gráficos, su sonido o cualquier otro elemento. Si alguien envía un juego con unos gráficos impresionantes pero que no es divertido, bueno... no podemos hacer mucho con él".

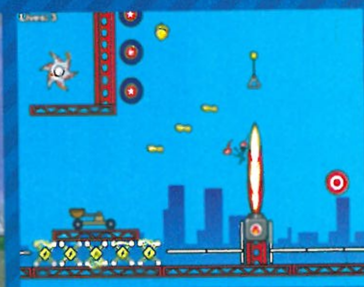
Con tal inversión en el diseño, los juegos Flash han empezado a encontrar su propio formato y se han vuelto menos dependientes de juegos creados para otras plataformas. Dentro de la comunidad han surgido ciertas ideas, como el juego de defensa de la torre, y juegos tipo shooter que usan el ratón para apuntar. Es difícil definir exactamente de dónde surgió primero la idea de usar el ratón para apuntar, pero obtuvo gran popularidad tras utilizarse en la plataforma de acción *Thing Thing* de finales de 2005, en el que la pistola se disparaba con el ratón y el personaje se controlaba con el teclado. *Stickman Sam* añade el elemento favorito de Flash, el monigote, y aplica el esquema a una de las opciones para apuntar en *Bowmaster Prelude*, así como el recientemente introducido *Luminara*, un shooter al estilo de *Geometry Wars*. Y hay que mencionar el shooter vertical *Endeless Zombie Rampage* de Diseased Productions, que desarrolló *Thing Thing*.

La velocidad de desarrollo de los juegos Flash permite que las innovaciones del diseño se produzcan muy rápido y en múltiples géneros, sin miedo a que un fracaso económico ponga en peligro otros juegos comerciales. "No vender contenido nos permite que los juegos puedan explorar jugabilidades innovadoras que no se traducen en una experiencia muy extendida", resume Patrick Dugan, colaborador de Jayisgames.

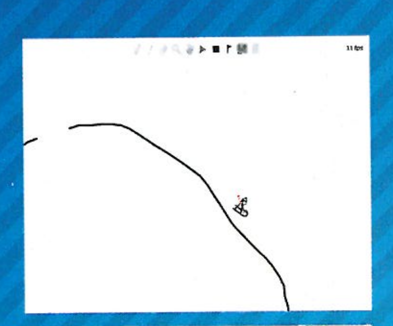
Pero ahora que hay más dinero, ¿existe el peligro de que acabe esta experimentación? "Será un reto mantener el espíritu de libertad e innovación intacto pese a que se está vertiendo más pasta en los juegos Flash y la industria empieza a volverse más masiva", responde West.

Jay Bibby, de Jayisgames, no parece preocupado: "El espíritu de libertad no se perderá mientras siga habiendo un gran público. Mientras Adobe siga impulsando Flash, y mientras haya dinero que ganar patrocinando un juego, o vendiéndolo a un portal Flash, no hay nada que temer. Estas salidas comerciales recompensan la creatividad y la innovación. El hecho de que la creación de experiencias interactivas atrayentes esté en manos del gran público asegura un suministro constante de nuevas ideas".

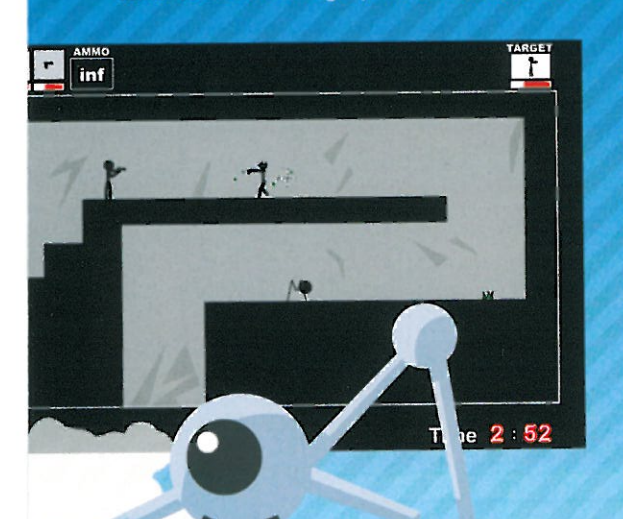


De izquierda a derecha: un shooter de scroll lateral que usa el ratón para apuntar, *IndestructoTank*; y Nutty McNuts, un puzzle basado en trayectorias.




Arriba: *LineRider*, el divertimento Flash que se convirtió en un fenómeno de internet. Debajo: de nombre similar y distinta temática, *Line Runner*. Ambos podían funcionar bien en DS: en realidad, *LineRider* ya se está desarrollando para las dos consolas de Nintendo.

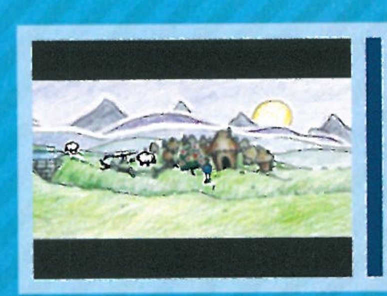


Tri-achnid



Florian Himsl and Edmund McMillen
Un buen ejemplo de la aplicación a un juego de unos animales basados en la física como los de Sodaplay. *Tri-achnid* es un juego en el que los jugadores deben pinchar y arrastrarse al pie de sus bestias de tres extremidades para moverse por los niveles. Un material extraordinario.

Sprout



Jeff Nusz
Este juego de puzzle visualmente precioso consiste en sacar una semilla de árbol de su solitaria isla desértica hasta un bosque. A veces se basa más en el método ensayo/error que en la lógica, pero, de todas formas, el viaje es absolutamente encantador.







Fantasía sin final

Se acerca el 20º aniversario de la inconmensurable serie de RPG de Square. Éste es un análisis de lo que hay tras la leyenda *Final Fantasy*

Puede resultar difícil separar la fantasía de la realidad. Existe una historia genial sobre un estudio de desarrollo que se encontraba al borde del abismo financiero, un director estrella que creía que el juego en que estaba trabajando sería el último que haría, y que echó el resto en una trama fantástica. El estudio se despediría disparando sus rutilantes pistolas, con un nombre impactante y desafiante: el adiós de Square y de Hironobu Sakaguchi de la industria del videojuego sería *Final Fantasy*.

Pero las cosas ocurrieron de manera muy distinta. El año anterior, el *Dragon Quest* de Enix había convertido el apetito japonés por los juegos de rol (RPG) en un hambre desaforada, y llegó *Final Fantasy* y vendió sus primeras unidades el 18 de diciembre de 1987. Dos décadas después, el nombre *Final Fantasy* ha vendido más de 70 millones de juegos en todo el mundo –lo que la convierte en la cuarta franquicia de videojuegos más vendidos de la historia– y no es tanto una serie de videojuegos como un gigantesco proyecto multimedia global que abarca juegos, películas, libros y un merchandising ilimitado, que va de muñecos a bandas sonoras.

De vez en cuando se ha superado a sí misma. La enorme inversión en la película animada por ordenador *Final Fantasy: La fuerza interior* llevó a la quiebra a Square Pictures y rprecisó de una acción drástica: una fusión. Pero era adecuado que, entre todos los posibles socios para tal operación, Squaresoft y Enix Corporation se unieran en 2003 para formar Square Enix, la compañía responsable de las mayores licencias de videojuegos de rol. Lo primero que ves al entrar en la sede central de la compañía en Tokio, entre sillones con cojines de formas delirantes, es un mapa colgado y enmarcado con orgullo de Vana'diel, el mundo online de *Final Fantasy XI* habitado por medio millón de jugadores. Al igual que la serie, es gigantesco, intrincado y hermoso… pero también ligeramente pomposo y, si lo examinas más de cerca, consiste en varias secciones distintas ensambladas una junto a otra, para crear una ilusión de coherencia.

Cloud y Sephiroth en una escena de Advent Children Complete

La última incorporación a la serie *FF* es el mejor exponente de esto, al ser la primera de que se está desarrollando al mismo tiempo que sus juegos *spin-off,* conocidos de manera colectiva como el proyecto *Final Fantasy XIII:* Fabula Nova Crystallis, que consta de *FFXIII* además de *FF Versus XIII* y *FF Agito XIII.* A medida que progresa su desarrollo, la serie diversifica más que nunca, con *spin-offs* de *spin-offs* que amenazan con salirse incluso de la más amplia definición posible de franquicia (ver recuadro inferior). Hay 15 títulos *FF* que han salido hace poco o de próxima aparición, para plataformas que van de la PS3 a los teléfonos móviles. Hasta Nintendo se sonrojaría con este número de juegos *Mario.* En la Square Enix Party 2007 se distribuyó un folleto con todos los títulos en desarrollo: unos dos tercios de los próximos juegos de la compañía llevan el nombre *Final Fantasy.* Existe demanda para ello, pero ¿está Square Enix saturando su propio mercado? ¿Sigue siendo *Final Fantasy* un concepto que logra sostener la serie o es sólo un término que hace referencia más a una marca que a definir el contenido de la serie?

Cualquier consideración sobre *Final Fantasy* debe reconocer su importancia en el pasado y su continua excelencia en varios aspectos, desde las bandas sonoras de Nobuo Uematsu (capaces de ilustrar por medio del sonido personajes individuales tanto como temas y sensaciones) hasta las secuencias de vídeo a pantalla completa que supusieron nuevos hitos en las plataformas en las que aparecieron. Desde los primeros juegos para la NES, la calidad visual de *Final Fantasy* ha sido tan maravillosa que es fácil pasar por alto otros de sus logros, desde la adopción de los gráficos Mode 7 de *FFIV* hasta el deslumbrante *FFXII.* Y, aunque es inevitable que unos títulos sean inferiores a otros, el nivel general es tan alto que no hay ninguna serie de juegos de rol con una calidad y profundidad comparables a las de los títulos clave de *Final Fantasy.* En realidad, su variedad hace que los pretendientes dal trono de ventas de los RPG parezcan escuálidos. Y no sólo los que son

Recuento final

Existe una increíble cantidad de títulos *Final Fantasy* en desarrollo, desde juegos nuevos hasta remakes de remakes. Ésta es una guía para aquellos que confundan los chocobo con los moogle, o las tácticas con el sistema de trabajos.

Final Fantasy XIII

(PS3) Lanzamiento: **Sin confirmar**

Es la pieza central de Fabula Nova Crystallis y la última entrega de los títulos principales, presenta la primera protagonista femenina de la serie, Lightning, y una ambientación futurista centrada en la división entre los privilegiados ciudadanos de Coccon (una fortaleza volante) y los de Pulse, el planeta que hay debajo. Lo que se ha visto hasta ahora es de una deslumbrante calidad visual, pero se sabe poco de su jugabilidad.



Final Fantasy Versus XIII

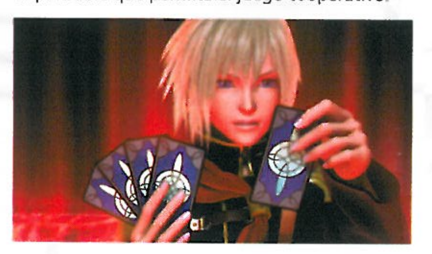
(PS3) Lanzamiento: **Sin confirmar**

Como contrapeso de *FFXIII, Versus* promete estar mucho más orientado a la acción y ofrecer un aspecto más oscuro del universo *Final Fantasy.* Centrado en los elementos de los shooters en tercera persona y el control de los cristales, el tráiler muestra a un joven con un espadón que se abalanza sobre una gran cantidad de enemigos, y un combate más visceral, sangriento y descarnado que ningún otro juego de la serie.

Final Fantasy Agito XIII

(Móviles) Lanzamiento: **Sin confirmar**

Tercera entrega de los juegos *XIII,* aún no se ha confirmado si *Agito* tendrá lanzamiento europeo porque los teléfonos móviles occidentales son los primos pobres de sus parientes japoneses. Ambientado en la Academia, una escuela mágica, hay 12 personajes jugables. Las secuencias de batalla recuerdan las de las versiones de *FF* para PlayStation. El título se puede disfrutar online y es probable que permita el juego cooperativo.





Cloud y Sephiroth en su encamación para Kingdom Hearts. Sephiroth es ahora la forma que Square Enix tiene de encamar el mal, de modo que sus apariciones son cuidadosamente escogidas. Y lo mismo ocurre con Cloud.

offline: una de las decisiones más valientes de Squaresoft fue entrar en los juegos online multijugador (MMO) con *FFXI*. A fecha de hoy, pocos otros MMO pueden presumir de mantenerse a cinco años de su lanzamiento con medio millón de suscriptores. Puede que no sea *World of WarCraft*, pero con los nuevos escenarios franceses y alemanes introducidas el pasado mes de abril, y con un cuarto paquete de expansión anunciado para finales de este año, *FFXI* puede contar con una potente presencia en la red a medio plazo.

FFXI muestra además el instinto innovador que caracteriza la serie: fue el primer MMO importante multiplataforma (PC, PS2 y, más tarde, 360) actualizado con packs de expansión que ofrecen un nuevo aspecto del mundo cada pocos meses. Los jugadores querían criar chocobos: pues ahora pueden hacerlo. Había elementos indeseables introduciendo cizaña en la economía del juego: los infractores fueron eliminados. Era difícil viajar entre algunas lugares: están previstos para la próxima actualización unos PNJ que ofrecen un servicio de teletransporte. Es todo un modelo de cómo sostener una gran comunidad online (el verdadero reto de cualquier juego multijugador) mediante conceptos tan sencillos como un suministro constante de nuevas características y responder rápido a las demandas de la gente.

Eso, en cierto sentido, muestra la fuerza principal de la serie. *FFXI* es distinto a cualquier otro *Final Fantasy*, del mismo modo que *FF Tactics*, *FFXII: Revenant Wings* o *FFVI* no tienen nada en común excepto su nombre y su curioso sistema de menú, y esta diversidad va más allá para incluir personajes, escenarios y tramas argumentales. Sólo hace poco, tras el punto de inflexión que supuso *FFX-2* (la primera continuación de la historia de un juego *Final Fantasy*), han empezado a reutilizarse esas ambientaciones y personajes en otros títulos. Queda por ver si este desarrollo disminuirá en algo el lustre de la serie, el atractivo de que cada juego supusiera una experiencia completa y distinta dentro de un mismo mundo. ¿Será *FFXIII*, por ejemplo, un juego completo para el jugador sin *FF Versus XIII*? Los cínicos podrían decir que esa es la intención del proyecto Fabula Nova Crystallis, y es difícil negar que los incentivos financieros para que Square Enix etiquete un nuevo producto bajo la denominación *Final Fantasy* deben de ser enormes... aunque ¿existe una justificación que tenga que ver con los juegos?

Parece que los responsables de los diversos juegos de la serie tienen poco que decir sobre la cuestión: de nueve entrevistas que realizamos, obtuvimos una y otra vez la respuesta de que poner *Final Fantasy* junto al título de tu juego es una "garantía de calidad" (con la honorable excepción de Tetsuya Nomura, como puedes ver en las dos páginas al final de este reportaje). Se entiende que ésta es la respuesta oficial de Square Enix, pero la dudosa calidad de varios de los títulos de la serie hace que parezca una afirmación optimista. Puede

SÓLO HACE POCO, TRAS EL PUNTO DE INFLEXIÓN QUE SUPUSO *FF-X2*, HAN EMPEZADO A REUTILIZARSE AMBIENTACIONES Y PERSONAJES EN OTROS TÍTULOS



Una de las animaciones desarrolladas para la versión para PSP de *Final Fantasy Tactics*, que desarrolla la historia del original.



Final Fantasy Tactics Shishi Senso

(PSP) Lanzamiento: **Ya disponible (Japón), octubre (EE.UU.), otoño (Europa)**

Remake de *Final Fantasy Tactics*. Es una de las pocas adaptaciones para PlayStation que debería entusiasmar a los usuarios de una PSP. Hay varias novedades, entre ellas una batalla multijugador y nuevos trabajos, además de una aparición del Balthier de *FFXII*. Una nueva traducción al inglés sustituirá la horrorosa que se hizo para la PS original. Ahora lidera las ventas en Japón.

Final Fantasy Tactics Advance 2

(DS) Lanzamiento: **Julio (Japón), sin confirmar (EE.UU., Europa)**

La continuación del aclamado *FF Tactics Advance* hace la inevitable paso a la DS, conservando los personajes infantiloides y los colores brillantes, aunque, en ausencia de Yasumi Matsuno, la oscura temática del título original se sacrifica por un tono más ligero y más optimista. Pero lo que de verdad importa es que la mecánica de combate está tan afinada como estaba en el original.





Final Fantasy VII: Crisis Core

(PSP) Lanzamiento: **9 de septiembre (Japón), sin confirmar (EE.UU., Europa)**

La historia, sucedida antes, a *FFVII* se centra en Zack Fair e incorpora un intuitivo sistema de batalla conocido como Digital Mind Wave. El director de *FFVII*, Hajime Tabata, vuelve a estar al timón, y consigue diferenciar *Crisis Core* claramente de su predecesor. En acción, el juego funciona extremadamente bien y podría ser un digno sucesor de su distinguido hermano mayor.



Lightning (izquierda) es el nombre en clave del personaje que ofrece ciertas reminiscencias de aquel de Squall Leonhart. *FFIX* (debajo) asistió al regreso a la serie de unos personajes fantásticos más estilizados.



Érase una vez...

A menudo se habla de *Final Fantasy* como la combinación más impresionante hasta ahora de juego y de historia, pero quizá sea una afirmación demasiado generosa: las líneas del argumento con frecuencia resultan naderías complicadas, desde los guerreros de la luz y el castillo flotante del juego original hasta la corriente temporal y el SeeD de *FFVIII*. No es que no resulte eficaz repetir los arquetipos más manidos de la literatura fantástica para mantener la viveza de la acción, como muestra la apertura de *Final Fantasy XII*, poco menos que el genocidio de una nación y la muerte de todos los protagonistas. De pronto, resulta que los muertos no están muertos, y que hay gemelos idénticos, introduciendo triángulos amorosos. Puede perdonarse : después de todo, la trama de *FFXII* opera a una escala tan épica que las sutilezas de las relaciones individuales se pierden en el fragor.

Irónicamente, los personajes secundarios proporcionan muchas veces los momentos más memorables. Hay un entrecruzamiento de asuntos grandes y pequeños: el precio del escapismo frente al valor de la realidad, el heroísmo y la redención, el sacrificio, la identidad, el amor. Tales son los latidos emocionales de la serie, pero también la excusa para que todos salgan redondos.

que las ventas marquen éxitos históricos, pero está injustificado usar el nombre en juegos tan dispares como *FF Fables: Chocobo Tales, FF Crystal Chronicles* y *FFXII: Revenant Wings*. Todo ello sugiere que no hay una estrategia global para la marca dentro de Square Enix, aparte de desarrollar y comercializar tantos títulos *FF* como sea posible.

Para ser justos, la atmósfera crítica que se cierne sobre la serie poco puede ayudar, pues hay títulos que se tratan con reverencia con independencia de sus méritos. Una de las pocas voces que se elevaron contra *Final Fantasy X* fue la de EDGE (lo puntuamos seis sobre diez), pero aun así sería interesante saber si se mantendría hoy el nueve sobre diez que otros le dieron en aquel momento. La sensación de exageración no se ha desvanecido, y los lectores de *Famitsu* son capaces de desconcertar al más pintado votando a *FFX* como el mayor juego de todos los tiempos (la verdad, se ha dicho que se perdió mucho en la traducción del japonés). Hasta ahora *FFXII: Revenant Wings* ha recibido análisis favorables en la prensa nipona, a pesar de que hay elementos del diseño (excepto la extraordinaria presentación) de los peores jamás vistos, desde los estúpidos enemigos hasta las sosas capacidades de orientación de tu equipo, y puede terminarse en una tarde.

Luego están los remakes. Productos tan diversos como los ports para PSP de *Final Fantasy I* y *II* como la *FFIII* para DS y las versiones de *FFIV* y *FFVI*. Algunos (el *VI* por su calidad general y el *III* que nunca ha tenido una localización) merecen este tipo de tratamiento y repulimiento. Pero ¿puede alguien de Square Enix defender que el mediocre *FFII*, o incluso el primer *FF*, valga la pena un relanzamiento para PSP a toda pastilla? Decisiones como éstas dan la razón a quienes ven *Final Fantasy* como una vaca que ordeñar sin más para sacar dinero; el tratamiento de Square Enix de su franquicia insignia se acerca más a la búsqueda sistemática de beneficios que a una reelaboración respetuosa.

Además de esto, la proliferación de *spin-offs* es motivo de preocupación. No son nuevos en la serie, pues se remontan tanto en el tiempo como *Final Fantasy Mystic Quest* para la SNES, pero quizá su culminación hasta ahora (y la prueba de que puede haber marcas independientes que no sean parte clave de un título) fue *Final Fantasy Tactics* (para la PlayStation). Cuenta todavía con una legión de seguidores de culto, y se le considera perfecto dentro de sus límites: el hecho de que lleve *Final Fantasy* en el título parece casi irrelevante a la vista del atractivo que ejerce para los aficionados. Distinto de todo lo anterior, puso las bases para lograr una diversificación por géneros de la serie y colocó el listón tan alto que ningún *spin-off* posterior ha podido superarlo e incluso está más asentada que muchas IP originales: la GBA recibió *FF Tactics Advance*, una continuación bien recibida en su momento pese a que contenía innovaciones que dividieron a los fans del original, y va a aparecer para la DS *Tactics Advance 2*.

Tactics, por lo menos, supone una incursión más comprensible (en el género de las batallas estratégicas por turnos) que el que representa *FFVII: Dirge of Cerberus*, un shooter en tercera persona. Sin embargo, este juego, como mucho normalito, vendió 392.000 copias en su primera semana de ventas en Japón. Éste es el problema fundamental al que Square Enix tiene que hacer frente: cualquier juego que incluya en su título *Final Fantasy* se venderá en grandes cantidades gracias a su amplia base de seguidores. Pero estos mismos juegos, al final, tienen el efecto de que el nombre *Final Fantasy* deje de ser garantía de una calidad excepcional, y a medida que se diversifica y difumina el uso de la marca es más difícil imaginar cómo podrá Square Enix dete-

Final Fantasy XII: International Zodiac Jobsystem

(PS2) Lanzamiento: **Sin confirmar**

La referencia del subtítulo describe una característica que esta versión posee sobre la europea: una docena de Tableros de Licencias potenciales sustituyen al del juego original, permitiendo la especialización de cada trabajo. Por lo demás, es el mismo juego con un 'DVD secreto' que es probable que incluya tráilers de futuros juegos y material complementario.





Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates

(DS) Lanzamiento: **23 de agosto (Japón), sin confirmar (EE.UU., Europa)**

Como sucesor del divertido pero defectuoso original para GC debería verse reforzado con el Wi-Fi, aunque cuatro jugadores seguirán teniendo el problema de cómo meter cuatro personas, cuatro máquinas y cuatro aparatos en la misma habitación. Si lo consigue, es divertido, aunque el monojugador, en comparación, resulta soso.

Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers

(Wii) Lanzamiento: **Sin confirmar**

Este título ha supuesto un giro copernicano respecto del tráiler visto antes. Ahora ofrece a un jovencito de aspecto heroico que ejecuta saltos en paracaídas desde aviones además de implicarse en combates contra monstruos en tiempo real. Aún no se han divulgado detalles (o pantallas) sobre su jugabilidad, pero tiene el inconveniente de resultar muy GameCube.



ner algún día ese desprestigio. *Dirge of Cerberus*, por ejemplo, es sólo uno de los (por ahora) tres títulos inspirados en *FFVII*: ¿qué relación tienen esos juegos con el original?

FFVII: Crisis Core no puede sino interferir con el original. La acción es anterior a *FFVII*, y escenifica la historia de Zack Fair, un personaje que fue asesinado en el juego original. Resulta prometedor el que su aspecto busque diferenciarse del original, sobre todo en el sistema de batalla: extremadamente fluido y flexible como para posibilitar una variada combinación de ataques y regates. En general es una experiencia completamente distinta, centrada en la acción en lugar de en una preparación cuidadosa; pero las comparaciones más reveladoras pueden encontrarse en la estética más que en el sistema de batalla.

El diseñador de los personajes tanto de *FFVII* como de *FFVII: Crisis Core*, Tetsuya Nomura, opina que el original estaba limitado por las posibilidades de la PlayStation, y que gos de Square Enix que pueden asimilarse a la filosofía de primar el estilo sobre la sustancia, y ésta es una de las potenciales debilidades de *Crisis Core*, pues la demo muestra sólo una serie lineal y muy limitada de peleas… y, pese a añadidos como un teléfono móvil, Zack parece se una copia mala de Cloud. Este último punto se ha repetido un millón de veces, pero vale la pena subrayar que Cloud (el protagonista más popular de toda la serie) es en esencia un diseño abstracto. Las representaciones de él en juguetes, películas y tebeos, así como los dibujos de Nomura, son, por supuesto, muy detalladas, pero cuando el jugador maneja a Cloud en *FFVII* básicamente se encuentra controlando un modelo poligonal con formas geométricas que conforman un cuerpo: ni siquiera posee boca. La temática de *FFVII* gira en torno a la búsqueda de la identidad, de la idea de vivir una mentira; con el diseño de Cloud resulta muy fácil lograr que el jugador se proyecte. No se puede decir hasta qué punto esto es importante para lograr el

EL NOMBRE *FINAL FANTASY* DEJARÁ DE SER GARANTÍA DE CALIDAD EXCEPCIONAL. ES DIFÍCIL IMAGINAR CÓMO PODRÁ SQUARE ENIX DETENER ESE DESPRESTIGIO

sus diseños sufrían por ser más planos de lo normal. Los creadores rara vez son los mejores jueces de su propio trabajo, y *Crisis Core* muestra por qué. La ambientación de Midgar se reconoce al instante, igual que varios personajes protagonistas (la historia se centra sobre Sephiroth y da cancha a Aeris), aunque los infantiles ojos azules de Zack y el pulido gráfico hacen que el fallido mundo utópico sea más hermoso que antes. Hay aspectos de los jue-

efecto que produce *FFVII*, pero es un factor. Las discusiones sobre los cambios en los diseños y los diseñadores de la serie están dominadas por abruptas distinciones entre, por ejemplo, los personajes humanoides de *FFVII* y los más estilizados y fantásticos de *FFIX*… Pero Cloud quizá muestra que hay que redibujar líneas de batalla y reconsiderar la noción de diseñar usando una fantasía imaginativa en vez de desplegar el abanico de soluciones que el diseñador tiene a su alcance. No es que Cloud fuera en ningún momento un enigma… pero sí que resulta más ambiguo y contradictorio en *FFVII* que el héroe épico de *Advent Children*. Y esto es inevitable. Después de todo, Sephiroth y él se convirtieron en los estandartes de su propia franquicia: la gente quería más de ellos, y más de su mundo. En algunos casos (como en *Crisis Core*) los resultados parecen de gran calidad, pero se da una sutil perversión del original en, por ejemplo, el énfasis en Aeris. Su muerte fue el culmen dramático de *FFVII*, y ceder a las peticiones de los aficionados con su resurrección mina el gran momento, como en su momento reconoció **Yoshinori Kitase,** director del juego: "La gente muere por enfermedad o por accidente. La muerte llega de repente y no conlleva ninguna noción de bien o mal. Deja no una sensación de dramatismo, sino de gran vacío. Cuando pierdes a alguien que querías mucho sientes este gran espacio vacío dentro de ti y piensas: 'Si hubiera sabido que iba a pasar



La serie *Crystal Chronicles* siempre ha prometido diversión sin complicaciones, y quizá la DS resulte la plataforma ideal para generar esa sensación. Claro que otra cuestión es si esos juegos merecen llevar la denominación *Final Fantasy* o no.



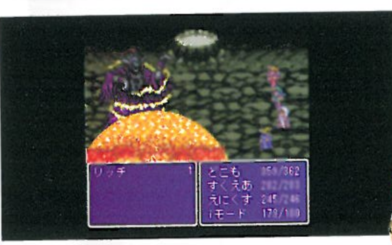
Final Fantasy XII: Revenant Wings

(DS) Lanzamiento: **Ya disponible (Japón), invierno (EE.UU.), sin confirmar (Europa)**
Pese a ser parte de la Ivalice Alliance de juegos (*FFXII*, *Tactics* para PSP y *Tactics Advance 2*), este juego de estrategia incluye algunos personajes de *FFXII*. Las escenas de vídeo entre las mejores jamás vistas en una DS, pero, por desgracia, ofrece poco reto al jugador y, lo más desconcertante, adolece de una carencia de estrategia.

Final Fantasy

(PSP) Lanzamiento: **Ya disponible (Japón), sin confirmar (EE.UU., Europa)**
Adaptación del remake para PlayStation del primer *Final Fantasy*. Aunque ofrece mejores gráficos que el original, no ha tolerado bien el paso del tiempo, y es mejor recordarlo con cariño que intentar redescubrirlo. Sin embargo, si tienes un apasionado deseo de tener la versión japonesa, recuerda que incluye una opción de inglés, así que puedes importarlo por tu cuenta ya.





Final Fantasy II

(PSP) Lanzamiento: **Ya disponible (Japón), sin confirmar (EE.UU., Europa)**
Otra adaptación del remake para PlayStation, aunque esta vez del juego que se considera con menos calidad de toda la serie gracias a un espantoso sistema de niveles y combate; pero es cierto que se introducen curiosidades como Cid y los chocobos. Tanto éste como el remake de *Final Fantasy* cuentan con gráficos reprocesados y contenido para GBA, que no está nada mal.



La temática de los juegos *Final Fantasy Tactics* a menudo se aleja bastante de la habitual caracterización tan mona con colores brillantes. *FF Tactics Advance* mostraba el feo fantasma del alcoholismo paterno (rasgo que fue atenuado para la versión occidental) aplicado a Cid. Sin embargo, los desarrolladores de la próxima continuación del título para DS prometen un nuevo tono más ligerito para la serie.





Final Fantasy dio con facilidad el salto de las 2D a las 3D, a pesar de utilizar historias intermedias 2.5D. Es asombrosa la cantidad de elementos tomados de los juegos antiguos que siguen estando presentes.

esto habría hecho las cosas de otra manera'. Ésas son las emociones que quería despertar en los jugadores con la muerte relativamente pronto de Aeris en el juego. Sentimientos reales y no made in Hollywood".

Y lo consiguió de manera brillante. Pero ahora puedes tener toda la Aeris que quieras: *Advent Children* es un gigantesco homenaje a ella (a pesar de su muerte, logra alcanzar gran presencia y visibilidad), igual que la historia respaldada por Square Enix en torno a su viaje a través de la vida después de la muerte. No se puede esperar idealismo de los juegos, pero sí cierta consistencia argumental en lugar de este rebajamiento hollywoodiense. La vida y muerte de Aeris en el original estaban justificadas y preservaban su recuerdo en tu mente como si estuvieran guardadas en ámbar, pero ahora, como en *Parque Jurásico,* aparecen especímenes renacidos para que te los encuentres allá donde mires.

Así desde la "Compilación de *FFVII"* (nombre con el que Square Enix describe los *spin-offs* inspirados en *FFVII)* hasta llegar a Fabula Nova Crystallis. El director de *FFXII,* Motomu Toriyama, lo ve como "la irrupción de un nuevo estilo de desarrollo, con tres equipos de desarrollo centrados en una sola temática en vez de una producción conjunta, y cada equipo con su propia libertad". ¿Y esta libertad tiene relación con la exclusividad para la PS3? "La PS3 ofrece especificaciones más altas que las otras consolas, por eso la hemos escogido". Lo cual podría llevar a la preocupación de que, como ocurrió con *FFX, FFXIII* podría desaprovechar las oportunidades de un nuevo salto adelante tecnológico con mejoras exclusivamente estéticas. Pero al preguntarle si la actual generación de consolas debería ofrecer más que mejoras gráficas respecto a sus predecesoras, Toriyama es claro: "Puede dar la sensación de que esta generación es sólo un avance gráfico, pero el sistema de batalla ahora ofrece un aspecto tan realista que cualquier jugador lo vivirá más como una experiencia emocional al conectar con el personaje: las acciones del juego se presentan con tal naturalismo que el usuario se siente completamente al mando". Difiere mucho de las ideas de Nomura sobre este mismo tema, y hace pensar que la distinción entre *FFXIII* y *FF Versus XIII* es incluso mayor de lo que parece.

Pero *FFXIII* y *FF Versus XIII* apenas constituyen el comienzo de los problemas para *Final*



Final Fantasy III

(DS) Lanzamiento: **Ya disponible**

Aunque está a la venta en Japón desde hace 17 años, Europa sólo ha tenido la oportunidad de jugar con la tercera entrega de la serie desde esta primavera. Fue el último *FF* para la NES y ofrece un esfuerzo sólido, pero no espectacular, que se recrea en los gráficos enormemente mejorados y en algunos de los mejores vídeos a pantalla completa de la historia de la DS, además de varios retoques de funciones obsoletas.





Final Fantasy IV

(DS) Lanzamiento: **Sin confirmar**

Podría tratarse de un título soñado. Este remake para la DS, al menos, promete un contenido nuevo y significativo respecto del original, aunque si la promesa es ser cuatro veces más grande que el original, tampoco es que la expectación vaya a ser abrumadora. De nuevo es un título sólido, pero no convencerá a nadie que no esté ya convencido. Cabe esperar deslumbrantes vídeos a pantalla completa y un rediseño de personajes.

Final Fantasy XI: Wings of The Goddess

(360, PC, PS2) Lanzamiento: **Invierno**

El cuarto pack de expansión de *Final Fantasy XI* lo convierte en uno de los MMORPGs (Juego de rol multijugador masivo online) más longevos de la historia, y habla de un episodio desconocido de la historia de Vana'diel. Ofrece un nuevo continente para que los fans lo exploren y, al igual que el resto de la serie, contenido que se desvela poco a poco y nuevas aventuras.





Fantasy. Lo peor es que el nombre está perdiendo su significado, ha dejado de identificarse con un género o una temática, y su actual asociación con los juegos remite a títulos que, simplemente, no están a la altura de los primeros juegos. El prestigio de los primeros sobreviviría si no fuera por el desprestigio de los últimos. Todos ellos forman parte ahora de la serie, y los gigantse chocobos inflables y *Cristal Chronicles* son actualmente parte del futuro de *Final Fantasy* en la misma medida que son los grandes títulos clásicos del pasado.

El problema de ese futuro es que *Final Fantasy* ha sido una serie magnífica de videojuegos porque, además de una excelencia constante, ha buscado siempre la innovación. El creador de la serie, Hironobu Sakaguchi, ha llegado a decir que el éxito de *Final Fantasy* puede atribuirse al hecho de cambiar y desafiar continuamente a los equipos de desarrollo para intentar cada vez algo nuevo, y ese matrimonio de éxito comercial y creativo es uno de los más perfectos de la industria. Pero parece que, sin hombres como Sakaguchi, la identidad de *Final Fantasy* parece en peligro de desdibujarse más en logros aislados que con una calidad global.

El tráiler y la demo de la Square Enix Party 2007 ofrecieron un portentoso titular shakespeariano que evocaba el tono de *Final Fantasy Versus XXIII*: "Nada es bueno ni malo, pero pensar hace que lo sea". Puede que sea así, pero ya que en el futuro próximo tendremos otro atracón de títulos *Final Fantasy*, y que el 20° aniversario de la serie llega repleto de remakes y homenajes, y que el presidente de Square Enix, Yoichi Wada, predice que esta franquicia permanecerá activa durante 20 años, hay que tener presente la observación del poeta Paul Farley: "Más tonto eres tú por creer en los finales de década".







Tres de los juegos *Final Fantasy* para teléfono móvil: ***Before Crisis*** (arriba), ***Chocobo Mobile*** y ***Dirge of Cerberus: Lost Episode***. Square Enix tiene grandes planes en el terreno de los móviles.

Dragon Quest

La "otra" franquicia de RPGs de Square Enix es, claro, *Dragon Quest*. Es relativamente poco conocida en Occidente, pero en Japón supera en ventas incluso a *Final Fantasy*. Supervisada desde su concepción misma por **Yuji Horii**, cada entrega de la serie ha incluido material creativo de Akira Toriyama, música de Koichi Sugiyama, y, en general, se ha encargado el mismo equipo creativo de todos los juegos, exactamente al contrario que con *Final Fantasy*.

Dragon Quest es especialmente notable debido a la decisión de Horii de desarrollar el próximo título, *Dragon Quest IX: Hoshizora No Mamoribito* (algo así como "Protectores del Cielo Estrellado"), sólo para la DS. Cuando se le preguntó por qué, Horii repuso: "Quería que las familias y los amigos pudieran jugar juntos, y la DS es algo que puedes conectar e instalar muy fácilmente para lograrlo", en una clara alusión al modo cooperativo tetrajugador por Wi-Fi que supondrá el éxito o el fracaso del juego, aunque la combinación de una de las marcas más populares de Japón con la consola que mejor se está vendiendo parece al menos garantizar cierto éxito comercial. Lo más interesante es que semejante popularidad hará que se juegue más de lo que los autores de *Zelda: Four Swords* podrían haber soñado, y anuncia cómo evolucionará el género de los multijugador para consolas portátiles.



Final Fantasy Fables: Chocobo Tales

(DS) Lanzamiento: **Ya disponible**

Por ser uno de los próximos títulos *Chocobo* de vanguardia, otorga al pájaro que no vuela un papel protagonista y varios minijuegos de pantalla táctil. Supone un esfuerzo respetable y al menos intenta sacarle partido al material original, pero, desgraciadamente, la ejecución es floja y el encanto escaso. Eso sí, las imágenes son vibrantes y alegres.

Chocobo's Dungeon: Toki-Wasure No Meikyuu

(Wii) Lanzamiento: **Sin confirmar**

Anunciada hace poco, esta continuación de la serie *Chocobo's Dungeon* se dirige al mercado juvenil, y resulta brillante pero no impresionante. El subtítulo significa algo así como *El laberinto del tiempo olvidado*, y presenta una ciudad de Vil en la que todo el mundo ha perdido la memoria. En una reciente rueda de prensa se han mencionado más juegos *Chocobo* en el futuro.





Final Fantasy: Dissidia

(PSP) Lanzamiento: **Sin confirmar**

En la Square Enix Party 2007 se mostró un breve video renderizado de este título, rescatando al Guerrero de la Luz del *FF* original junto a varios personajes más de *FFIX* y de *FFVII*, entre ellos Sephiroth. Todavía hay poca información, pero será un título para PSP, un juego de lucha 3D uno contra uno ambientado en una arena: aunque el resto está por confirmar, se sabe que habrá personajes extraídos de la serie, a lo *Ehrgeiz*.



Tetsuya

Aunque la extensa lista de juegos *Final Fantasy* no deja de evolucionar, de Hironobu Sakaguchi a Yasumi Matsuno, hay cosas que no cambian. Aunque Tetsuya Nomura comenzó en Squaresoft en 1990 como diseñador de monstruos para *Final Fantasy V,* su gran entrada se produjo cuando fue ascendido a diseñador de personajes para *Final Fantasy VII,* el juego para PlayStation que se convirtió, con diferencia, en el más popular de toda la serie, gracias, en gran parte, a un espectacular reparto que sigue inspirando hoy día capítulos anteriores y posteriores.

En la reciente Square Enix Party 2007 su trabajo era omnipresente, desde las figuritas que se vendían hasta la decoración de la sala, y la inmensa mayoría de próximos productos de Square Enix incorporan su marca distintiva de un modo u otro. Su papel dentro de la compañía ha abarcado desde crear y dirigir la franquicia *Kingdom Hearts* hasta dirigir la película animada por ordenador *Advent Children.* Con su nombramiento como diseñador de personajes para todo el proyecto *FFXIII: Fabula Nova Crystallis* y director de *Final Fantasy Versus XIII,* nadie dentro de Square Enix es más importante para su éxito futuro. Nomura habla sobre lo divino, lo humano y lo que se trae actualmente entre manos.

La palabra 'versus' del título sugiere que habrá una contraposición, más que continuidad, a *Final Fantasy XIII.* ¿La intención es crear un juego de luces y sombras?
En *Versus XIII* queremos elaborar más el mundo y el lado humano de los personajes, su manera de pensar y cómo y por qué actúan como lo hacen. Esto podría llevar el diseño a un nivel más oscuro que el resto de juegos de la serie. En consecuencia, ha de ser más realista, pero *Versus* no es una antítesis: no quiero simplemente ir en una dirección contraria a la de *XIII,* en absoluto. Resulta difícil explicar cómo funciona la idea de *Versus XIII* porque tiene más que ver con la serie en conjunto que con únicamente *FFXIII.* No hay reglas explícitas acerca de cómo debería ser un juego *Final*

Desde que asumió el diseño de personajes para *FFVIII,* Nomura ha trabajado en *FFVIII, FFX* (en la imagen) y *FF-X2,* antes de ser nombrado diseñador jefe del proyecto *FFXIII.*

Nomura



Crisis Core **sirve como un recordatorio vivo de los logros de Nomura: sus personajes suelen inspirar tal devoción que las continuaciones y los *spin-offs* son inevitables, y su autoría se extiende de títulos como *Parasite Eve* hasta *Kingdom Hearts*.**

Fantasy, de manera que cada versión es la interpretación que hace el equipo de diseño de una temática dada, y la respuesta a la pregunta de qué debería ser *FF* pertenece a esa tradición global. Yo quiero proponer otra visión de lo que podría ser, o de lo que debería ser, *FF*: existe una larga tradición, y yo intento que *Versus* suponga cierto alejamiento de ella.

¿Cómo crees que *Versus XIII* puede ofrecer ese contrapunto a la serie *Final Fantasy*?
Las historias de las entregas anteriores de la serie no son exactamente como yo las habría hecho, pero eso está bien, porque no fui yo quien las dirigió. Mi única preocupación en cuanto a *Versus XIII* es que *FF* siempre hable sobre la emoción humana y la psicología de una manera amplia, y quiero profundizar un poco para lograr ofrecer cierto realismo crudo en términos de emoción o comportamiento humano. El objetivo, cuando un jugador coge un mando y se echa una partida de un juego de rol, es hacerle creer en otro mundo, que experimente el sueño en un mundo ficticio. En *Versus XIII* será diferente a causa de la intrusión del mundo real, y de cosas que están sucediendo de verdad. Habrá menos ficción y más realidad.

¿Quieres decir sucesos del mundo real?
Desde luego.

De modo que *Versus XIII* tiene poco en común con los otros juegos del proyecto *Fabula Nova Crystallis*, ¿no?
El único elemento común a los tres juegos es una mitología que inspira la historia de todos ellos. No hay aspectos concretos que se repitan, ni personajes ni escenarios, sino una batalla de dioses que se encuentra en la base de cada cuento y supone una fuente de inspiración que apunta en distinta dirección.

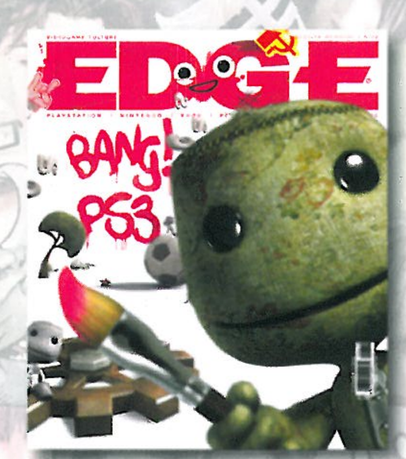
¿Crees que la potencia de la nueva generación de consolas significa que los desarrolladores deben brindar una nueva experiencia de juego, y no sólo mejorar los gráficos? ¿Forma esto parte de tu filosofía en *Versus XIII*?
¿Es que hay una dirección nueva para concebir los juegos en general? Si la hay, entonces, como dices, la cuestión no gira tanto en torno a unos gráficos deslumbrantes, sino más bien al problema del diseño de niveles. Una de las direcciones que más me interesa es descubrir cómo gestionar y crear, a través de la PS3, un escenario sin transiciones. En el pasado, el espacio siempre ha estado limitado por razones técnicas; en *Versus XIII* queremos ver un escenario sin saltos, y eso generarán, por sí mismo, situaciones y elementos de juego nuevos. Por ejemplo, alguien podría estar disparándote desde muy lejos, o una batalla podría tener lugar tanto dentro como fuera de un edificio de manera muy fluida. Eso es parte de lo que queremos hacer utilizando tecnología nueva.

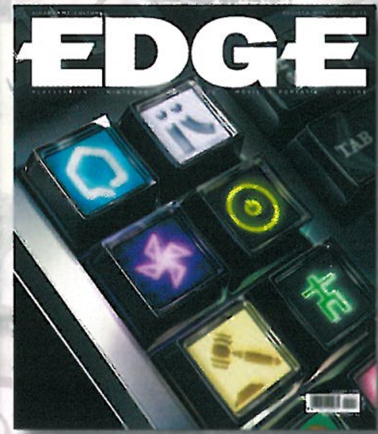
Todos los juegos de los que has sido director han huído de la interfaz tradicional del juego de rol en beneficio de una interacción más dinámica, sobre todo en las batallas. ¿Esto se mantendrá?
No queremos crear un juego de rol clásico con un sistema de juego accionado por menús de comando. Nuestra intención con *Versus XIII* es crear un sistema más orientado a la acción con controles más intuitivos, pero eso no quiere decir que todo el juego esté dominado por la acción. La única instrucción específica que he dado al equipo es tener como referencia los mejores ejemplos de shooters en tercera persona… pero no en términos simplistas, como controles o mecánicas, sino en el sentido de que producen tensión y atmósfera e introducen la acción con naturalidad.

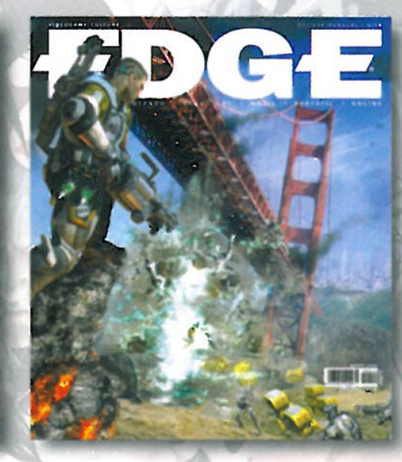
Esos proyectos previos como director fueron los juegos *Kingdom Hearts*, que son mucho más ligeros que lo que sabemos de *Versus XIII*. ¿Es esa atmósfera más oscura que has subrayado un cambio necesario para ti como director?
El mundo de *Versus XIII* podría ser un poquito más próximo a mi gusto personal que *Kingdom Hearts*, pero el proyecto entero le debe algo también a *Kingdom Hearts*. Cuando comencé *KH* yo formaba parte del equipo principal de *FF*, y ahora me gustaría darle la vuelta a esa influencia. Pero en cuanto a las diferencias entre *Kingdom Hearts* y *Final Fantasy*, el primero es un mundo más ligero de magia, fantasía y gente que hace cosas buenas. He pasado en ese mundo mucho, mucho tiempo… quizás demasiado.

Suscríbete a











4 IMPORTANTES VENTAJAS

1 Recibirás cómodamente cada número en tu domicilio. **2** Podrás pedir el reenvío de cualquier ejemplar extraviado. **3** Podrás interrumpir tu suscripción mediante una simple llamada o carta al departamento de suscripciones. **4** Estarás a cubierto de cualquier subida de precio.

CÓMO SUSCRIBIRTE

- **Por internet** en nuestra web www.glosbuscom.es
- Recorta o fotocopia este boletín, rellénalo con tus datos y envíalo:
  - **Por correo** a Globus Comunicación, S.A. (Dpto. de Suscripciones) C/ Covarrubias, 1. 2º Dcha. 28010 Madrid (España).
  - **Por fax** 91 445 60 03
- Servicio de ATENCIÓN AL SUSCRIPTOR: Tel. 91 446 52 54 y 91 446 52 55 E-mail: suscripciones@globuscom.es
- Utiliza letra de imprenta para rellenar el boletín, eso previene errores.

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN BONIFICADA

Sí, deseo suscribirme a EDGE por un periodo de un año (12 números). Pagaré únicamente 35,40 € en lugar de ~~46,80~~ € aprovechando el descuento especial.

Nombre: ....
Domicilio: .... Nº: ...... Piso: ...... Puerta: ...... Escalera: ...... Código Postal: ....
Población: .... Provincia .... País: .... Tel: ....
NIF: .... E-mail: ....

FORMA DE PAGO ESPAÑA
☐ Tarjeta VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐ Fecha de caducidad ....
☐ Domiciliación bancaria

DATOS BANCARIOS (si elijo domiciliar)
Titular: ....
Banco/Caja de Ahorros: .... Domicilio oficina: ....
.... C.P. .... Población: .... Provincia: ....

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS QUE PERIÓDICAMENTE LES PRESENTE **GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.**, EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN/RENOVACIÓN A LA REVISTA **EDGE**

CUENTA/LIBRETA
Entidad ☐☐☐☐ Oficina ☐☐☐☐ DC ☐☐ Número de cuenta ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

TARIFA/FORMA DE PAGO EXTRANJERO (12 NÚMEROS)
■ Europa: 85 € ■ Resto del mundo: 91 $USA
☐ Giro postal internacional o talón a nombre de: GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
☐ Tarjeta VISA Fecha ....../....../......

FIRMA DEL TITULAR DE LA CUENTA O TARJETA

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de Protección de Datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz. ☐

ED-01016

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido

Sistema de puntuación de Edge: 1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.

Los más jugados

Forza 2



Después de subastar por 10.000 créditos un Golf GTi con llamas laterales y "es la hora de Chico" escrito atrás, nuestra creatividad da sus frutos económicos.
360, MICROSOFT

God of War 2



Dice Homero: "Los hombres se cansan de dormir, amar, cantar y bailar antes que de luchar". También lo decimos nosotros, cuando esto implica cortar tentáculos.
PS2, SCEE

Vespers

Nos hemos enfrentado al hambre, la locura y la condenación hurgando en el fondo de la pesadilla de Jason Devlin sobre un monasterio medieval devastado por la peste.
PC, MA

Dinero viejo

¿Son las nuevas versiones una forma de hacer dinero fácil?



Resident Evil 4: Wii Edition. Ninja Gaiden Sigma. Flatout: Ultimate Carnage. Tres juegos que salen a la venta este mes, uno por cada nueva consola. Tres juegos que son nuevas versiones que se hicieron para la generación anterior de consolas.

Tecmo, desarrollador de *Ninja Gaiden*, llama a su estrategia "remasterizar", un término que recuerda al proceso de limpiar un viejo disco rayado para dejarlo como nuevo y que se pueda escuchar algo como se supone que sonaba al principio. En muchos sentidos, Tecmo ha aplicado esto a *Sigma*. Ahora está en 1080p, con personajes más definidos, más modos y niveles de juego, los escenarios se han mejorado con algo más de detalle, y son más importantes los efectos gráficos.

Pero, y a pesar de que esto suene como si *Sigma* estuviera de acuerdo con la política de Tecmo de llevar sus juegos al límite tecnológico de las plataformas actuales (ver entrevista en pág. 20), es difícil verlo como algo diferente a una manera de sacarle brillo al excelente diseño de arte de los originales de Xbox. Los árboles más distantes están claramente hechos con un número mínimo de polígonos, la ropa aún parece bastante plana y las habitaciones son tan espartanas como las de las consolas anteriores.

A la versión para Wii de *Resident Evil 4* ni siquiera se le ha concedido un lavado de cara. Capcom sólo ha colocado un nuevo sistema de controles en una versión del original para PS2, con gráficos de GameCube. Por lo menos, *Sigma* contiene un nuevo personaje y nuevos niveles.

Es fácil sentirse decepcionado si se ha jugado y querido estos juegos en su forma original. Es fácil esperar que un nuevo lanzamiento en una nueva consola sea algo más brillante y mejor, con las arrugas planchadas y nuevo contenido.

Pero también hay que ver que estos juegos son fieles a sus principios. *Ninja Gaiden* y *Residen Evil 4* eran juegos geniales la primera vez que salieron, y estas nuevas versiones lo son también.

¿Es posible que un juego pierda esa fidelidad sólo al añadirle unas cuantas características y pulirlo según los estándares actuales? ¿Es que los nuevos jugadores (los que se compran una Wii y no tuvieron antes ninguna otra consola, los que tienen una PS3 y nunca han tocado una Xbox) no se merecen jugar a estos juegos en un formato parecido al que tenían antes?

¿No deberíamos ver estos juegos no como maneras cínicas de sacar dinero de lo viejo, sino como nobles celebraciones de algunos de los mejores juegos de estos últimos años?



SHADOWRUN

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PC PRECIO: 49.95 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: MICROSOFT
PRODUCCIÓN: MICROSOFT ESTUDIO: FASA STUDIO

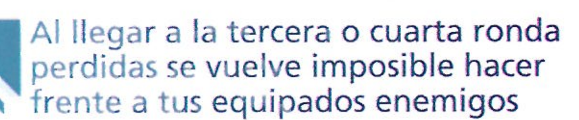




Las razas son fácilmente distinguibles, y cada una de las distintas habilidades tecnológicas y de esencia tiene su firma visual. No puedes reprimir el impulso de gritar "¡Buuu!" justo cuando te teleportas al lado de tu asustado enemigo.

Qué hacemos antes de comenzar un *deathmatch?*, ¿cómo llenamos ese tiempo muerto?, ¿leo la prensa deportiva?, ¿crucigramas?, ¿unas cervecitas? La petición del jugador de poder fragear de formas más diversas al prójimo nunca antes había sido tan grande, y este lanzamiento de Microsoft (el primero en enfrentar a usuarios de Vista y 360 en los mismos servidores) parece haberlas escuchado, aunque no incluye modo para un jugador. *Shadowrun* es una adaptación libre del RPG Cyberpunk del mismo nombre y que se concentra en la dicotomía de la serie entre mega-corporaciones y ciudadanos intentando evitar su influencia. Esto origina dos facciones en conflicto en cada partida, la corporación RNA Global y el Lineage, la primera viste uniforme azul mientras que la segunda va de color rojo, sin mayores diferencias.

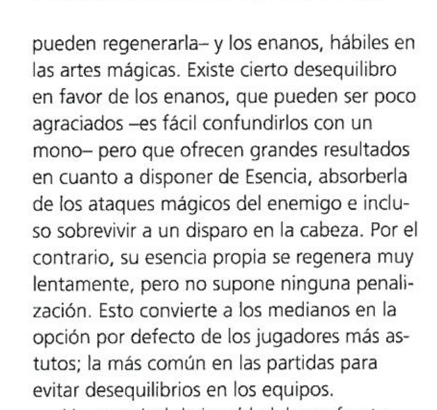
Aunque el videojuego omite los orcos de *Shadowrun* y todas sus subespecies, existen cuatro razas diferenciadas con las que se puede jugar: humanos, trolls, enanos y elfos. Las diferencias entre cada especie son como cabría esperar: los humanos, equilibrados, los trolls, auténticas apisonadoras, los elfos, rápidos, ágiles pero con poca salud –aunque pueden regenerarla– y los enanos, hábiles en las artes mágicas. Existe cierto desequilibrio en favor de los enanos, que pueden ser poco agraciados –es fácil confundirlos con un mono– pero que ofrecen grandes resultados en cuanto a disponer de Esencia, absorberla de los ataques mágicos del enemigo e incluso sobrevivir a un disparo en la cabeza. Por el contrario, su esencia propia se regenera muy lentamente, pero no supone ninguna penalización. Esto convierte a los medianos en la opción por defecto de los jugadores más astutos; la más común en las partidas para evitar desequilibrios en los equipos.



Al llegar a la tercera o cuarta ronda perdidas se vuelve imposible hacer frente a tus equipados enemigos



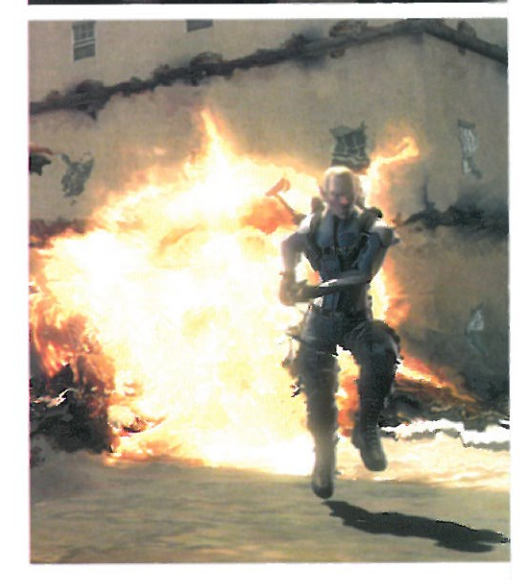
Los trolls son grandes, y vencen en fuerza bruta. Este especímen porta una ametralladora de cadena, que causaría a cualquier otra raza una pérdida de velocidad al tener que cargarla, pero el troll ni nota su peso.



Los gráficos de *Shadowrun* están algo desfasados en más de un sentido, pero, desde un punto de vista práctico, son bastante efectivos. Las demarcaciones entre equipos y los escenarios de un área hacen que la navegación sea casi automática.

Y a ese nivel de igualdad, los enfrentamientos entre usuarios de PC y consola son la clave: los usuarios de compatibles pensarán que el control con teclado y ratón les permitirá sumar *headshot* tras *headshot* en sus enemigos, controlados por un torpe pad. Pero la ventaja de la precisión disparando ha sido neutralizada al incorporar un punto de mira que se agranda, perdiendo efectividad cuando el jugador se desplaza. Esto quiere decir que si tu personaje se mueve hacia adelante, o salta, o gira, el punto de mira aumenta, haciéndose más difusos sus disparos. Esto hace que los disparos en la cabeza en movimiento sean imposibles, necesitando un enfoque de 'francotirador real' para poder llevarse a cabo: se necesita establecer un perímetro seguro con la ayuda de tu equipo para después apostillarte y, sin moverte, disparar a las cabezas de los enemigos que se acerquen a tu zona de influencia.

Cualquier intento de asalto en plan comando te conducirá a la muerte, acabando rodeado por el equipo contrario y haciendo imposible que cualquier compañero te resucite. Esto convierte a *Shadowrun* en algo parecido a un simulador de combate más que a un shooter en primera persona. Se promueve el juego en equipo organizado, asistido mediante un sistema de mensajes intuitivo y bien implementado que puede ser más útil que un chat por voz, aunque necesita tiempo para aprender su terminología. Aunque parece inicialmente abrumador, permite que el jugador aprenda rápidamente a moverse entre escenarios, y que los equipos puedan dirigirse con una eficiencia sorprendente gracias a los rápidos mensajes que se lanzan y que contienen tu localización. Y es una innovación que sí, es simple, pero supone una gran contribución a la navegación. El futuro del género debería echarle un vistazo.



Pero el combate en *Shadowrun* falla en su combinación de magia y tecnología. Cada personaje tiene un cierto número de puntos de esencia, que dependen de la raza, y que dictan su habilidad para lanzar hechizos. La esencia permite conjurar habilidades como teleportarse, crear un árbol de la vida que





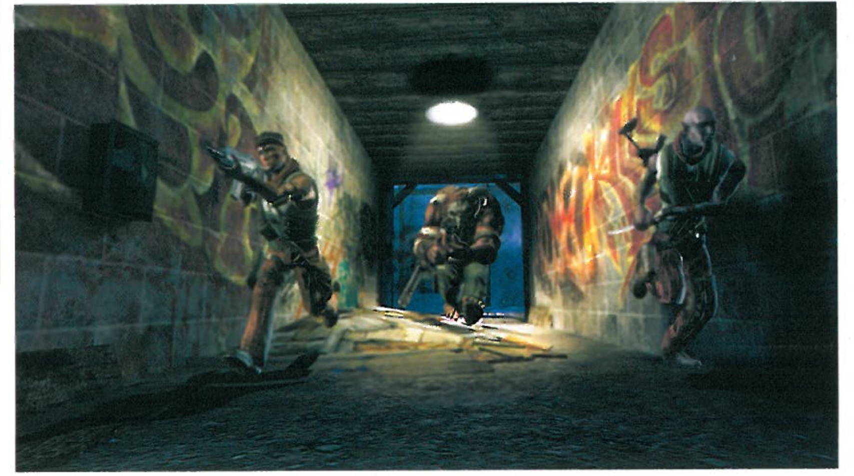


Los planeadores –a la izquierda– tienen muy buena pinta pero tienes que usarlos rápido si no quieres acabar como un pato del tiro al blanco frente ae alguien con una Zapper. Invocar a este colega letal –abajo– tiene un atractivo similar; es una delicia invocarlo ante un oponente.



Los escenarios de *Shadowrun* denotan ciertas carencias de imaginación, y apenas se aprecia la idiosincrasia del mundo que origina su inspiración. Los fans seguramente preferirán el action RPG de SNES.





sana a los personajes bajo sus ramas, convertir tu cuerpo en humo etéreo, usar un ataque similar a un empujón de La Fuerza Jedi y resucitar a tus aliados caídos. La tecnología recurre más a los elementos típicos de los FPS: reflejos aumentados, visión a través de las paredes, asistencia a la puntería, un planeador aéreo e incluso generadores antimagia. Aunque un par de estos gadgets tecnológicos son extremadamente útiles, los usuarios con gustos mágicos sabrán como neutralizarlos con su enemigo particular, incluso entre ellos.

El método de selección de los hechizos y artefactos (puedes llevar sólo tres de cada uno a la vez) es demasiado torpe para ser efectivo, y la mayoría de los jugadores no cambiarán sus tres elementos favoritos para que no afecte al rapidísimo ritmo de las partidas. *Shadowrun* se perjudica a sí mismo incorporando una copia del sistema de compras de *Counter-Strike*. Al comienzo de cada ronda aparece una ventana en la que puedes escoger el arma que más te convenga, esencia o tecnología, a cambio de un pago en créditos. Si moriste en la ronda anterior, tu arma será una pistola, y debido a que no existe armamento esparcido, debes comprar algo. Magia y tecnología duran hasta el final de la partida, algo que favorece a los mejores jugadores. Más frags y más asistencias significan más dinero, por lo tanto, mejor equipo. Tanto, que al llegar a la tercera o cuarta ronda perdida se vuelve imposible hacer frente a tus excelentemente equipados adversarios. Está bien la recompensa a los mejores jugadores, pero dado los jugadores online esporádicos pueden frustrarse.

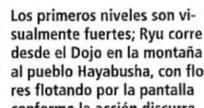
Y, el último punto, Shadowrun es demasiado exigente; únicamente consigue dominarse por medio de la perseverancia, conociendo todos los aspectos de las diferentes habilidades para aplicarlas en las diferentes situaciones que los intrincados niveles presentan. *Shadowrun* termina bajando el nivel de su primera impresión: inicialmente parece ofrecer nuevas posibilidades al FPS, pero acaba convirtiéndose en un juego que ofrece una diversión bastante limitada. **[6]**

Resurrección



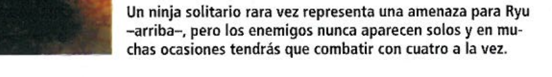
La mecánica de la resurrección es uno de los aspectos en los que se ha puesto más esfuerzo dentro de la cooperación. Si tu personaje muere, puede revivirlo un compañero, pero sólo si tiene el hechizo correspondiente, con lo cual todo el equipo debe tener un "resucitador" en lugar de ir todos armados hasta los dientes. Sólo pueden resucitarte una vez –la segunda vez que mueres, tu cuerpo se desintegra– y, para garantizar tu supervivencia una vez traído de entre los muertos, tu resucitador debe permanecer vivo. Si él muere, tu personaje comenzará a "desangrarse"' a un ritmo muy rápido, y la única forma de sobrevivir será guarecerse bajo las ramas de un árbol de la vida hasta que otro compañero lance sobre ti el hechizo de resucitar. Esta mecánica deja muy clara la máxima de "cuidar al compañero".





Los primeros niveles son visualmente fuertes; Ryu corre desde el Dojo en la montaña al pueblo Hayabusha, con flores flotando por la pantalla conforme la acción discurre.





Un ninja solitario rara vez representa una amenaza para Ryu –arriba–, pero los enemigos nunca aparecen solos y en muchas ocasiones tendrás que combatir con cuatro a la vez.



Un ninja nunca pierde el tiempo contemplando el escenario; lo invierte en saltar, correr por las paredes, dar volteretas y despistar a los enemigos mientras el edificio arde.

NINJA GAIDEN SIGMA

PLATAFORMA: PS3 PRECIO: 69,95 € LANZAMIENTO: YA
DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: PROEIN PRODUCCIÓN: EIDOS
ESTUDIO: TECMO (TEAM NINJA)

Hormonas Ninja



Una de las anunciadas mejoras de *Sigma* iba a ser la oportunidad de jugar como Rachel, aunque esto no ha resultado ser el contenido extra que podría parecer. La cazadora de demonios tiene sus propias armas y mejoras, pero Rachel es mucho más lenta que Ryu, y su mecánica se basa en cortar en pedazos a los enemigos más que maniobrar con habilidad entre ellos. Aparte de la predilección de Tecmo por las formas femeninas, alguien que compra un juego con la palabra *Ninja* en el título espera jugar como un ninja. Reemplazar a Ryu en varios niveles con una Xena rubia con un martillo gigante baja el listón –particularmente si esos entornos están reciclados– y, se puede argumentar que destroza la pureza del original.

Ninja Gaiden Sigma es un remake del *Ninja Gaiden Black* que se lanzó en Xbox el año 2005, que a su vez era otro remake del *Ninja Gaiden* original aparecido para la primera consola de Microsoft en 2004. Normalmente esto sería un elemento criticable, pero, teniendo en cuenta que *Ninja Gaiden* ha sido un título excelente, siempre es de agradecer una actualización antes del inevitable *Ninja Gaiden 2.* El título de Tomonobu Itagaki brilla en su sistema de combate. Es tan sobresaliente como siempre, incluso más ajustado y pulido que en el original. Comparado con el mejor título de acción 3D actual, la exigente e impía dinámica de atacar–bloquear–contraatacar permanece tan fresca como hace tres años.

Es simplemente imposible repetir tácticas durante los distintos combates, y la repetida máxima de "el secreto está en el botón de bloqueo" no explica a lo que el juego fuerza al jugador a hacer. Quedarte quieto y bloquear no te libra de no recibir daño. Bloquear y moverte –con las diferentes maniobras evasivas– tampoco evitará que tu energía disminuya: los enemigos te rodearán rápidamente y comenzarán a golpearte desde varias direcciones. Pero correr y saltar tampoco te ayudará; los enemigos aprovecharán tu posición desprotegida para tumbarte fácilmente. El secreto no está en el botón de bloqueo, o en cualquier otra acción individual que se puede ejecutar. La clave está en la fluidez de movimientos y tu rapidez de reacción. No puedes sólo quedarte quieto, o sólo correr, o sólo moverte con cautela; una combinación de todas, unida a una ofensiva brutal conseguirá que las hordas de enemigos acaben diezmadas. Puede parecer extraño encontrarse una mezcla de puzzles y secciones que recorrer libremente en los diferentes niveles. La genialidad del título radica en el sistema de combate y en encontrar las diferentes partes de una estatua para así conseguir una llave que no hace nada más que desviar la atención de su violento núcleo central.

Los niveles no son inspirados trabajos en cuanto al diseño; poco más que un recipiente que contiene los diferentes ítems clave, y es difícil ver porqué se necesita poco más que una progresión lineal entre ellos. La actualización al hardware de la nueva generación ha supuesto un gran salto gráfico, y varios momentos de *Ninja Gaiden Sigma* son espectacularmente bellos: combatir en la aldea Hayabusha mientras ésta arde –algo que sólo fue una secuencia cinemática en las versiones de Xbox– es memorable. Las batallas contra los jefes finales son un espectáculo, y, además, algunos de los jefes que sólo aparecían en la dificultad Maestro Ninja de *Black,* pueden ahora encontrarse en el modo normal.

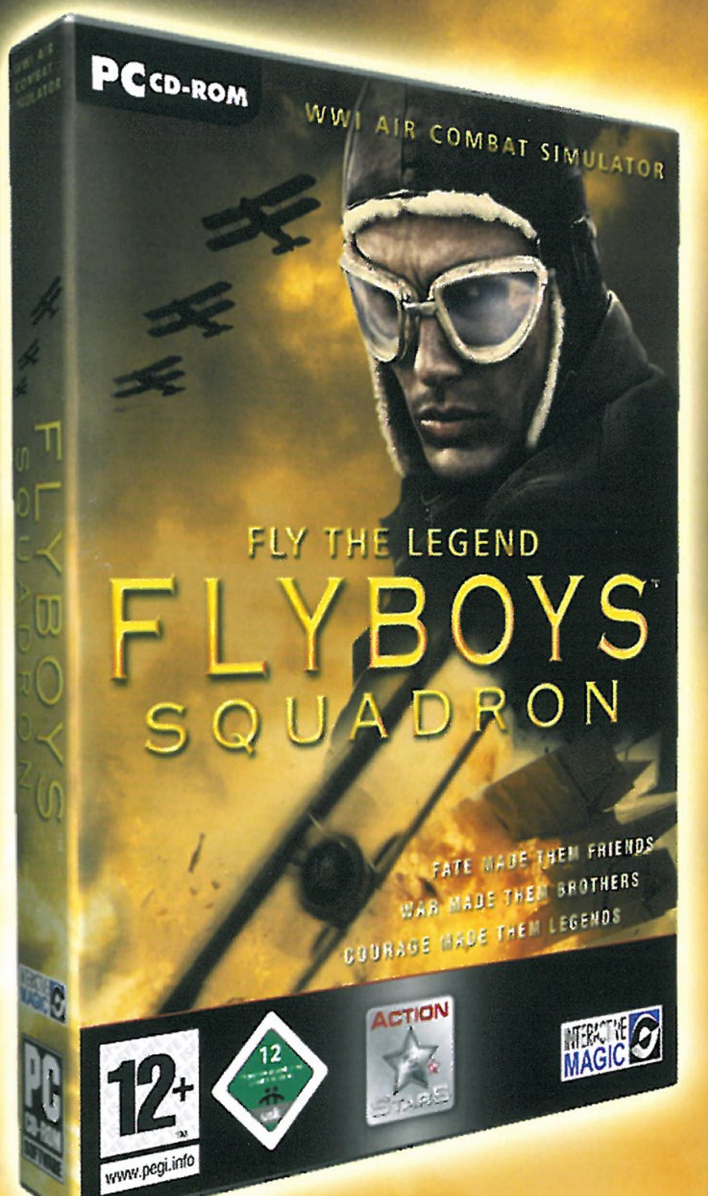
No se pueden criticar las mejoras visuales. El rediseño menor de algunos de los niveles es irrelevante cuando se compara con el núcleo del juego, aunque el regreso del modo Desafío seguirá siendo un hueso duro de roer. El mayor problema que tiene *Ninja Gaiden Sigma* es que ya lo habrás jugado en cualquiera de sus dos encarnaciones anteriores si te interesa la acción ninja. Y si no lo ha hecho, quizá estés considerando ahora mismo desempolvar la Xbox y cortar unas cuantas cabezas con *Ninja Gaiden Black*. Es mucho más barato. **[8]**





Ryu puede adquirir diferentes armas como nunchakos y espadas gemelas -arriba-, pero su implementación no resulta tan convincente como la milenaria y básica Dragon Sword.

¡LA LEYENDA VUELA EN TU PC!





EL ÚNICO JUEGO BASADO
EN LA PRIMERA
GUERRA MUNDIAL
CON ACCIÓN AÉREA
Y UN MODO
MULTIJUGADOR ON-LINE

MÁS DE 10 AUTÉNTICOS
AVIONES DE ÉPOCA
Y MÚLTIPLES
TERRENOS HISTÓRICOS
PARA SOBREVOLAR





CONTINUA LA HISTORIA
DE LA PELÍCULA
CON EL JUEGO OFICIAL







Flyboys™ Electric Distribution, Flyboys, Ltd. All Rights Reserved. © 2006 Electric Distribution, Flyboys, Ltd. All Rights Reserved.
Electric Entertainment and the Electric logo are trademarks or registered trademarks of Electric Entertainment.
© 2006 by GS-Line a division of JoWooD Productions Software AG, Pyhrnstraße 40, 8940 Liezen, Austria.

DE LOS PRODUCTORES DE "INDEPENDENCE DAY" Y "EL PATRIOTA"

JAMES FRANCO · MARTIN HENDERSON · JEAN RENO

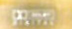
PARA ALCANZAR LA GLORIA TENDRÁN QUE CONOCER EL INFIERNO.

FLYBOYS
HÉROES DEL AIRE



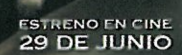


FLYBOYS.FILMAX.COM









ESTRENO EN CINE
29 DE JUNIO



Aunque el Overlord es poderoso, ofrece mejores resultados como refuerzo de último momento cuando las c están perdiendo una batalla: en este pueblo hace falta algo más que un movimiento de mano para que la destrucción comience.



Hay ovejas repartidas por todo el mundo, y proporcionan una fácil y rica fuente de energía para tus secuaces, quienes las montan cual corceles antes de darles el golpe de gracia.



OVERLORD

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PC PRECIO: 69,99 (360), 49,99 (PC) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: ATARI PRODUCCIÓN: CODEMASTERS ESTUDIO: CODEMASTERS

Sigue al líder, donde quiera que vaya



Tu ejército de criaturas son malignamente bellas, el punto más destacado del juego, y aparecen en cuatro tipos diferentes: marrones para luchar cuerpo a cuerpo, rojas para ataques en largas distancias y lanzar fuego, azul para negociar con las aguas, combatir espíritus y revivir a compañeros muertos, y verde para envenenar los entornos y asesinar a los enemigos. Caminarán con alegría hacia las fauces de la muerte y es imposible, hasta para tu negro corazón, no enternecerse cuando corren a buscarte, con sus ojos brillando y portando una ofrenda "para el maestro". También son importantes el esbirro jefe y el esbirro bufón, personajes bastante inspirados.

Overlord te mete dentro de la negra armadura de pinchos de un ser realmente malvado, líder de un ejército de obedientes criaturas y listo para desatar el terror en el mundo. O, al menos, intentarlo. Es un juego muy moderno, en el sentido de que tú eres el malo, eso está claro, pero también en el sentido de que sientes cierto conflicto interno por ello. No hay duda acerca de sus intenciones: oscuros torreones, desafortunados campesinos y destructivos hechizos sugieren que amenaza un reinado del terror. El problema es que enfrente no tienes es un mundo lleno de bondades precisamente. El juego logra presentar una decadente fantasía medieval, con enanos obesos, elfos llorones y unicornios corruptos, a los que no podrás ayudar excepto siendo "su salvador". Los enemigos principales son tan pervertidos y raros que el Overlord es una alternativa mucho más interesante a nivel de diseño. Son un buen chiste, pero sólo hace gracia una vez, después de llegar a cierto punto del juego no querrás nada más que abrir las puertas del infierno, arrasar pueblos enteros y olvidarte de buscar estatuas élficas.

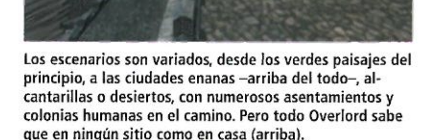




El interior de tu torre oscura. Puedes invertir dinero en hacerle mejoras y hacerla más grande y portentosa, pero únicamente son mejoras estéticas.

Más que en el Overlord mismo, la calidad del juego recae sobre sus hordas de criaturas, y hace falta morir una o dos veces antes de comprender que, a pesar de controlar a un todopoderoso señor del mal, hay veces en las que es mejor sólo observar mientras tus siervos hacen el trabajo sucio. Existe un genuino sentido de poder al recorrer un escenario y, a tu sola señal, ver cómo tus criaturillas arrasan con el lugar. Pero a veces el escenario está tan detallado que hay demasiado para que ellos lo destruyan, y tú te empeñas en señalar a un enemigo para que se encarguen de él mientras siguen rompiendo mobiliario con frenesí y no obedecen tu orden.

Este es uno de los fallos que contiene *Overlord*. El más incomprensible es la ausencia de un mapa. En un juego compuesto por grandes secciones conectadas y laberínticas es increíble que no se haya añadido esta opción. Es casi imposible moverse por los bosques y cavernas sin acabar perdido más de una vez. Añadido a esto, tus malvadas criaturas muchas veces tienen dudosas habilidades para encontrar nuevos caminos, lo que significa que acaban perdidos y debes perder tiempo en ir a buscarlos.



Los escenarios son variados, desde los verdes paisajes del principio, a las ciudades enanas –arriba del todo–, alcantarillas o desiertos, con numerosos asentamientos y colonias humanas en el camino. Pero todo Overlord sabe que en ningún sitio como en casa (arriba).

Sufrirás durante horas al principio para completar un objetivo que no puede terminarse hasta que aparecen otras secciones. Y aunque el encanto visual hace que sea irrelevante, no pueden esconderse las extremadamente pobres distancias de dibujado. Al ver la preview, parecía que *Overlord* sería el sucesor espiritual de *Pikmin:* al igual que ese juego, es una gran idea con una ejecución fallida, y necesita de una continuación para desarrollar su potencial. Pese a la falta de pulido, cualquier juego que te anime a socarrar a enanos cual "cochinillo a la brasa" se merece que inviertas tu tiempo en él. **[7]**



FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

PLATAFORMA: 360 PRECIO: 69,90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: ATARI PRODUCCIÓN: EMPIRE ESTUDIO: BUGBEAR





La diferencia entre las tres clases diferentes, Derby, Calle y Carrera, implica velocidad, aunque tiene menos impacto en la forma de correr que las clases en *Burnout*. Los coches disponibles presentan el contraste habitual de velocidad, robustez y manejo.

U*ltimate Carnage* es otro remake, una puesta al día del *FlatOut 2* del año pasado, que a su vez fue poco más que un remake del primer *FlatOut*. Pero incorpora algunos nuevos elementos, la mayoría haciendo uso de la ventaja de la nueva generación. El número de conductores en carrera se eleva hasta 11, existen más detritus y basura para mandar por los aires, y los modelados de los coches y los escenarios están más detallados. Por lo demás, sigue siendo el mismo juego, aunque el impacto visual provocado por destrozar una zona de picnic cerca de la carrera por una masa enfurecida de 12 coches que arrambla con todo, supera al de su predecesor.

La mayor innovación de *Ultimate Carnage* es el modo que le da nombre, el Carnage; una serie de eventos que emplea la esencia del juego –el placer de la destrucción– mucho mejor que su acercamiento al estilo de Gran Turismo del modo Carrera. Los objetivos de las carreras en el modo Carnage no son quedar el primero, sino causar tanta devastación como sea posible en un tiempo limitado, anotándose puntos por dañar y destruir otros coches, al escenario o volar por los aires. Con los nitros constantemente rellenándose, el resultado es un divertidísimo equilibrio entre los destrozos más temerarios y una calculada colisión.

Las carreras del modo Carnage liberan del conflicto de las carreras anormales entre el impulso destructivo y la necesidad de cruzar la meta el primero. En el modo Carrera las diferentes pruebas recompensan arrasar el escenario con dinero y nitros, pero un estilo tan agresivo no puede llevarte hasta la primera posición. Intentar ganar nitros suele costar más tiempo que el que se compensa, porque necesitarás salirte de la carrera y enfilar a toda velocidad contra un montón de neumáticos o peor, contra un objeto que creías poder destrozar pero que resulta totalmente inamovible.

La tensión es tan palpable porque *FlatOut* no es el arcade de conducción que parece. En su núcleo reside una eficiente simulación física, robusta como para generar todo tipo de eventos caóticos y sin dejar de ser plausibles. El manejo del coche apunta hacia el realismo; el control del volante te dejará tirado si antes de dar una curva impactas contra un bordillo, o tu coche acabará en siniestro si das un salto sin calcular milimétricamente la zona en la que aterrizarás. Con otros 11 coches acechando a tu alrededor en busca de su oportunidad, llega a ser muy común y molesto que en la última curva y cuando vas ganando, un rival te golpee y te mande volando fuera de la pista en la última curva.



Querrás estar en cualquier sitio menos en las posiciones medias de carrera, con sus constantes luchas. Es fácil hacerse con un puesto de cabeza, pero si lo logras pronto no podrás hacerlo. Chocar y que se choquen contigo es innegablemente divertido, igual que echar por tierra todas las opciones de un rival.

Ultimate Carnage se compadece de ti e incluye una opción de reinicio automático de la carrera que acabarás usando una y otra vez. La opción reset que te devuelve a la pista en menos de lo que tardas en salirte de ella. Fuera de sus modos Carrera y Carnage, *FlatOut* tiene un amplio repertorio de opciones multijugador, desde Xbox Live a "party games" basados en su modo Stunt -ver el recuadro- pero poco más de lo que ya ofreció *FlatOut 2* al margen de tablas de clasificación en el Live. Ciertamente, como conjunto, *Ultimate Carnage* es un título generoso que puede ser altamente entretenido. Pero es una pena que falle en aplicar un diseño más completo al robusto motor de *FlatOut*. **[7]**

Problemas corporales



Una vez más, el modo Stunt regresa, aplicando una física ragdoll al lanzamiento de conductor en una disparatada selección de modos diferentes que tal vez lleva su dudoso encanto demasiado lejos. Desde el salto de altura al anillo de fuego o a los bolos, es cuestión de calibrar el ángulo de lanzamiento, llevar la velocidad adecuada y aplicar efecto. Los conductores con física ragdoll también aparecen en el juego principal. Son especialmente visibles en el modo Derby, en el que permanecen en el suelo de la pista hasta el final de la ronda, de tres de las que se compone, algo que puede ser un tanto cansado.



***Ultimate Carnage* es un juego visualmente atractivo, que incluye unos escenarios detallados y llenos de personalidad, aunque sea extraño ver un trazado que discurre por un centro comercial con sus tiendas y carritos. Efectos como la iluminación, sombras y humo están bien conseguidos. Los modelados de los coches se deforman de forma espectacular.**





WARTECH: SENKO NO RONDO

PLATAFORMA: 360 PRECIO: 69,95 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: UBISOFT
PRODUCCIÓN: UBISOFT ESTUDIO: G.REV

Una niña lloró. Lloró tanto que el mundo entero se fue, y cuando la niña murió y cesó su llanto, todos volvieron; el mundo renació, cortados los cielos en dos por gigantes de metal. Lo que explican estas palabras, entre llanto y robots voladores, es que un desastre natural empujó a la humanidad a abandonar la Tierra y a colonizar otros planetas antes de volver a su hogar. Pero la historia es sólo una justificación para la construcción de estos robots gigantes que, pilotados por los personajes del juego, combaten en unos escenarios aéreos circulares. Así que el guión no es el punto fuerte de *Wartech*. Tampoco es un gran problema a estas alturas; de hecho, es irrelevante al fragor de las mortíferas ametralladoras gigantes, robots y enemigos gigantes que hacen de éste uno de los juegos de Xbox 360 más curiosos y, sin duda, un acercamiento de Oriente a Occidente.

El historial de G.rev es prolífico dentro del género del matamarcianos, especialmente en los arcade, e incluye títulos como *Border Down* y *Under Defeat*, junto a colaboraciones en las estrellas del género *Ikaruga* y *Gradius V. Wartech* se ha descrito como un híbrido de matamarcianos y juego de lucha, pero no es un *Virtua Fighter* aéreo. Nada más lejos de la realidad, los ataques cuerpo a cuerpo dependen de darle impulso a tu robot para que entre en la corta distancia –donde la cámara activará un zoom– y tampoco equivale a lanzarse a la yugular metálica del adversario o esquivar sus golpes, algo que sólo ocurre cuando aparece la señal tras la que comienza el machaque de botones.

Es innegablemente divertido cargar y lanzarse contra el Rounder enemigo, teleportarse mientras él sale despedido por los aires y entonces lanzarlo contra el campo eléctrico que rodea la zona de combate. Aunque tras esto se esconde una mecánica que recompensa sólo al primer Rounder que golpea, así que cada intercambio de golpes es sólo cuestión de ver quién golpea primero y quién consigue encadenar uno de los fáciles combos. Cada personaje tiene diferentes ataques cuerpo a cuerpo, pero no hay profundidad real en este tipo de combate.

La parte de shooter hace mucho más que adornar esto, con unas armas que la convierten en una sección más grande, mortífera y capaz de llenar la pantalla con una única pulsación de botón. Los orígenes arcade de *Wartech* –y la experiencia de G.rev– son más obvios aquí, particularmente en los ataques especiales B.O.S.S. que transforman tu Rounder en un titán que regenera salud por cada daño infligido al oponente. Y aquí es donde reside el encanto real de *Wartech:* la campaña para un jugador es lo suficientemente funcional para cada uno de los ocho personajes que incluye, pero es tan corta que la rejugabilidad es esencial; además, apenas requiere combinaciones de armamento avanzadas para completarla. El modo versus es donde se acentúan las diferencias entre los personajes; además del control y armamento, es donde muestran todo su esplendor, y donde Xbox Live asegura partidas complejas.

Wartech no es como cualquier otro juego de Xbox 360, y aunque presenta problemas, la mayoría derivados de la campaña individual y de las inefectivas armas, alguien preparado para mirar más allá de sus vistosos colores y controles, inicialmente difusos, descubrirá un juego realmente profundo y preciso. G.rev ha cuajado algo original uniendo elementos contrastados típicamente japoneses que Ubisoft, a pesar de su rareza, se ha decidido a publicar en Occidente. Más, por favor. **[7]**



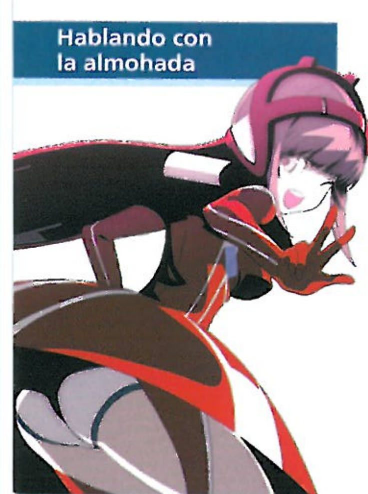
Las barras laterales proporcionan una lista constante de las actividades de tu robot, mientras que los radios que salen de tu *mech* indican el alcance en el que se activarán sus ataques cuerpo a cuerpo, y alternativamente, el límite de tus escudos.





Los disparos en las distancias cortas sugieren que no se ha explotado toda la potencia de la 360, aunque la pirotecnia de una batalla es tan deslumbrante que tampoco hace falta más.

Hablando con la almohada



Dakimakura –algo así como "almohadas para abrazar"– no es la primera compañera de cama que les sale a los videojuegos, ya que se puede encontrar otro ejemplo con la estrategia de marketing que Microsoft desempeñó en el lanzamiento del *Dead or Alive Online* para la primera Xbox. Acompañado de *mangas,* libros y programas de televisión, estas almohadas son tan comunes en Asia que es difícil encontrar dos iguales del mismo personaje. Changpo –arriba– y Ernula se toman un descanso de combatir para abrazar cariñosamente a una almohada de casi un metro y que cuesta la suma de 8.400 yenes, más de 50 euros, casi tanto como el mismo juego. Microsoft parece haberse dado cuenta del hecho de que las adolescentes protagonistas de los *anime* pueden contribuir al éxito comercial y de crítica, aunque Changpo quedó quinta en una encuesta realizada por la web gamespark.jp para elegir a la chica 360 favorita de los nipones. Pero esta mercadotecnia aumentará la popularidad y ventas del juego en su territorio natal, ayudando a que Xbox pierda esa categoría de consola gaijin que está sufriendo tanto.



Los niveles del reverendo acaban en un tiroteo contra un único enemigo –una característica que se puede desbloquear como modo de juego independiente–. Se agradece el cambio de la habitual batalla contra un jefe final.



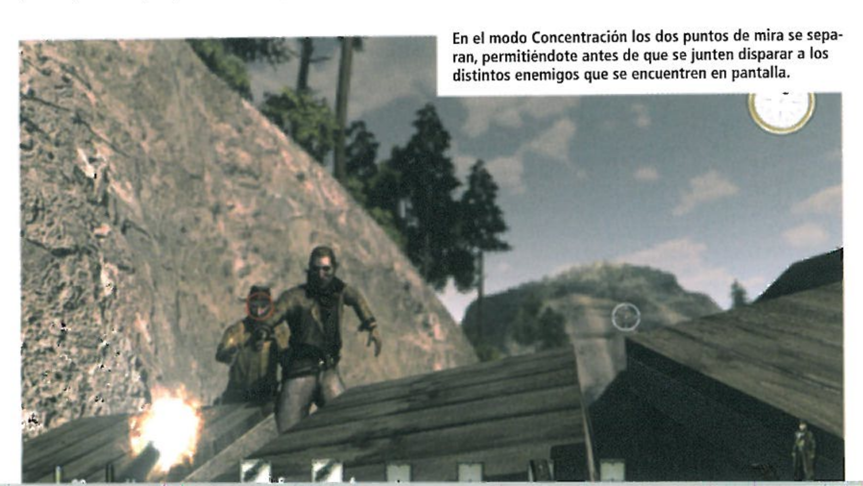
CALL OF JUAREZ

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PC PRECIO: 69,95 € (360), 29,99 € (PC)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: UBISOFT (360), TAKE TWO (PC)
PRODUCCIÓN: UBISOFT (360), TAKE TWO (PC) ESTUDIO: TECHLAND

Individualismo, muerte, redención. Las temáticas de los western encajan muy bien en un género como el del shooter en primera persona. Y aunque lo han representado pocas veces, los ejemplos más recientes ofrecen poco más que un conjunto desapasionado de los clichés más tópicos de este género cinematográfico. La fórmula de *Call of Juarez* también es conocida, y está lleno de fallos, pero recrea muy bien el salvaje oeste y sus personajes son extrordinariamente complejos, con interacciones que evocan las mejores situaciones de las películas.

El reverendo Ray, uno de los dos protagonistas, es el más destacado; un acorazado vendaval de fuego bíblico que persigue la herejía y que predica tanto como castiga. Aunque el reverendo cree que es el brazo ejecutor de Dios, no es más que un hombre roto en su interior, motivado únicamente por la culpa de un pasado lleno de pecado y el deseo de venganza contra el asesino de su hermano, una complejidad que se revela a través de unos nutridos diálogos. Aparte de su calidad literaria, *Call of Juarez* además incorpora dos innovaciones al género. La primera es que la estructura del juego está dividida en secuencias de huída y persecución. Primero juegas como Billy, un joven que debe escapar cuando es injustamente acusado de asesinato, y justo después, juegas como su incansable perseguidor, el reverendo Ray. Las secciones del reverendo son más consistentes y más atractivas, debido a la segunda característica novedosa: un dispositivo para apuntar que permite a Ray controlar sus dos pistolas a cámara lenta, apuntando cada una de forma independiente. El modo Concentración, que así se llama, anima lo que de otra forma sería un repetitivo y soso combate, y permanece fiel al espíritu del *western*, permitiéndote recrear esos momentos de Sergio Leone en los que un forastero de gatillo rápido tumba a cuatro hombres antes de que ellos hayan desenfundado.





En el modo Concentración los dos puntos de mira se separan, permitiéndote antes de que se junten disparar a los distintos enemigos que se encuentren en pantalla.

Este puñado de ideas y el tono gris que rodea al juego son El Bueno. Lo que queda por comentar son El Feo y El Malo. Aunque *Call of Juarez* tiene algunos elementos buenos en cuanto a historia, la forma en la que se presentan es frustrante y hasta inepta. Las dos primeras horas de acción transcurren repletas de interrupciones que no te dejan tomar control del personaje; escenas intermedias, consejos, instrucciones, pausas para guardar la partida o unos tiempos de carga entre niveles memorables de verdad. Las frustraciones se mezclan con la depresiva forma en que progresa el juego. Los niveles de Billy son una mezcla de infiltración y torpes secciones de plataformas en forma de puzzle, y el diseño de niveles no utiliza el grandísimo potencial del reverendo en los tiroteos; los enemigos son poco más que una monótona sucesión de sombreros a los que disparar.



Billy es más débil que el reverendo y no sobrevivirá a un enfrentamiento directo. Pero si logra estar escondido, puede acabar con sus enemigos en silencio con flechas.

Incluso la historia, el único elemento que parecía salvarse de la mecanicidad que azota al juego, gira erráticamente entre sus escasos momentos de drama creíble. *Call of Juarez* consigue minar su materia prima, una abundancia de elementos atractivos del western, con una jugabilidad disfuncional. Es un vaquero que empuña su pistola, pero sin darse cuenta que la recámara está vacía. **[5]**





A pesar de ser un juego violento, en el que el jugador puede asesinar sanguinariamente cientos de enemigos, *Call of Juarez* promueve una extraña moralidad: dañar a un civil o a un caballo provoca fallos.

Mandato divino



Merece la pena escuchar atentamente las conversaciones entre los personajes no jugables, ya que sus diálogos están muy bien escritos y son entretenidos. En los intercambios dialécticos entre el reverendo y sus enemigos puede verse la psicología desviada que aplica tu personaje: cerca del principio del juego, el reverendo encuentra su elocuente autoridad desafiada por Clyde Forrester, el propietario del burdel de la ciudad, quien le espeta que el reverendo se quedaría sin trabajo de no ser por pecadores como él y sus muchachas. El religioso procede a actuar incendiando el salón; "somos las dos caras de la misma moneda" grita el regente de la casa de citas poco antes de encontrar la muerte.



MÁS BRAIN TRAINING

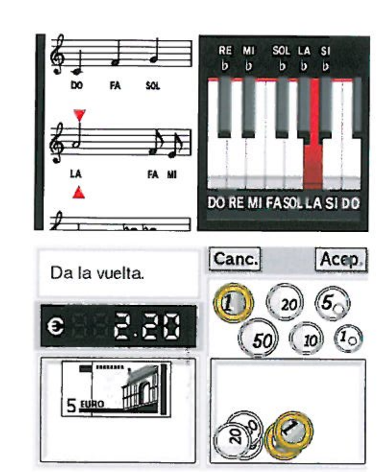
PLATAFORMA: DS PRECIO: 29,99 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: NINTENDO PRODUCCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: NINTENDO

Desde junio de 2006 Brain Training arrasa en las listas de ventas todos los meses. Ahora ha salido Más Brain Training, el juego que puede que lo destrone, o con el que comparta reinado unos meses, porque ambos juegos pueden ser complementarios, y es muy probable que quien pruebe uno decida catar el otro.

El núcleo del juego no varía. El Dr. Kawashima seguirá recomendándote que entrenes tu mente cada día, e incluso algunos consejos son ya familiares. Más Brain Training responde perfectamente a su nombre: es más de lo que tan bien ha funcionado), aunque hay algunos cambios interesantes. Así, no hay pruebas que dependan de la valoración subjetiva (como sucedía con la lectura del primer título), hay juegos que no requieren tanto pensar como dejar que el cerebro active sus reflejos, como Cambio Correcto. Alguna de las pruebas más difíciles, como Cuentapersonas, ha sido sustituida por otras más difíciles aún y pruebas a priori tan sencillas como Composición pueden desquiciarte.

Si practicas todos los días encontrarás que se van desbloqueando nuevas pruebas y opciones, con sorpresas tan agradables como poder elegir la melodía que quieres interpretar.

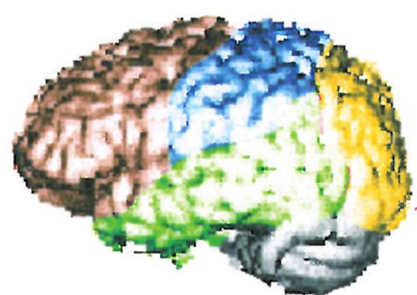
El multijugador es uno de los que han salido ganando con este título. Si el primer juego tenía sólo una prueba, Cálculo 20, en este hay cuatro muy variadas: la creatividad de hacer un dibujo que luego evalúan los demás jugadores, la memoria para el 5x5, la agilidad de Cambio Correcto y el reto que supone Composición. Hay para todos los gustos y cada una de ellas supone un verdadero desafío a las capacidades de los demás jugadores.

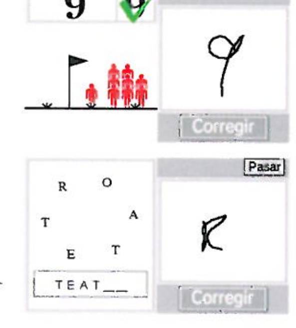


Recital Musical (arriba) anima por lo bien que llega a sonar. Abajo, Cambio Correcto.

La prueba básica para determinar tu edad cerebral, que es en última instancia el mayor incentivo para realizar la práctica diaria, requiere un conocimiento previo del juego piedra-tijera-papel, no tan popular en España como en otras latitudes, sobre todo para los mayores de 40 años. Pero también la evaluación es más benévola que la prueba de los colores.

Por si fueran poco estos atractivos, Más Brain Training mantiene los Sudoku y añade el juego Bactericida para relajar la mente. Con todos estos componentes, los nuevos retos diarios del Dr. Kawashima constituyen un completo catálogo que entretiene a la vez que despierta las neuronas aletargadas, que en ningún momento deja de ser divertido, agradable a la vista y al oído y tremendamente interesante. Y un añadido: si te aburres de hacerlo en español, puedes entrenar tu oído y tu cerebro en otro idioma con un simple toque de stylus. [8]





Puedes tener al principio problemas con el reconocimiento de algunas letras en juegos como Composición (a la derecha, abajo).



ANNO 1701

PLATAFORMA: DS PRECIO: 39,95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: NINTENDO PRODUCCIÓN: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS ESTUDIO: RELATED DESIGNS



La DS no cesa de abrir nuevas posibilidades y, en muchos casos, de ampliar el número de jugadores habituales. Da la sensación de que la portátil de Nintendo, al manejarse de manera tan intuitiva con el stylus, es más fácil de jugar que un PC, el hábitat original de la serie Anno. Es de esperar que los nuevos jugadores pierdan el miedo a algo que suena tan críptico como la estrategia económica. En cuanto a los jugadores ya aficionados a la serie o a otras similares, no hay duda de que disfrutarán por completo con este título de DS.

En el modo Historia, la primera misión sirve como tutorial, y es de una lentitud algo desesperante hasta que te das cuenta de las claves de Anno 1701; no gana quien construya más rápido. En esos primeros minutos aprendes las claves de la gestión y poco más adelante te das cuenta de la cantidad tan ingente de elementos que debes controlar con cuidado, porque cualquier desequilibrio en tus actos puede llevarte a la ruina o provocar alzamientos populares: desde controlar la fertilidad de tu isla para cada plantación a decidir con qué recursos vas a comerciar o trazar el plano de tu colonia de forma que los ciudadanos vean sus necesidades satisfechas. Parece complicado, y lo es, pero cuando quieras darte cuenta de lo ardua que es tu labor ya estarás atrapado. Frente al concepto de que las portátiles son para jugar unos minutos, Anno te enganchará durante horas mientras construyes un pueblo eficiente y próspero.



Aunque parecen inabarcables al principio, rápidamente aprenderás a moverte por los menús del juego y esperarás ávido noticias de tu asesor.

Pero aunque Anno 1701 sea tan adictivo y divertido en la consola portátil, se enfrenta a algunos problemas que llegan a afectar al desarrollo del juego: la perspectiva isométrica permite la mejor visión, pero la cámara no gira, con lo que es imposible ver nada cuando la colonia crece, y no sabes si hay camino para dar servicio a tus edificios, lo que llega a desesperar. En el modo Partida Continua no tienes todas las opciones abiertas desde el principio, lo que limita la libertad de elegir cómo quieres gestionar tu colonia, aunque luego es ciertamente más interesante de jugar que el modo Historia. Es un placer que la DS sorprenda por lo bien que funcionan en ella géneros y juegos poco habituales en consola, y es de desear que siga habiendo más innovaciones así. [7]



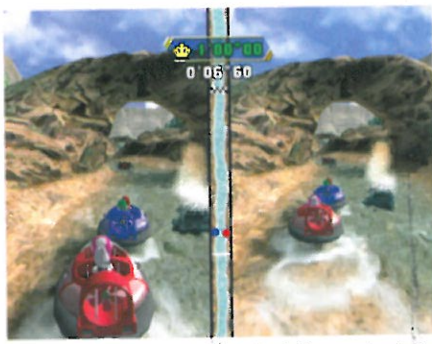


MARIO PARTY 8

PLATAFORMA: WII PRECIO: 49,95 € LANZAMIENTO: YA
DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: NINTENDO ESPAÑA
PRODUCCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: HUDSON SOFT







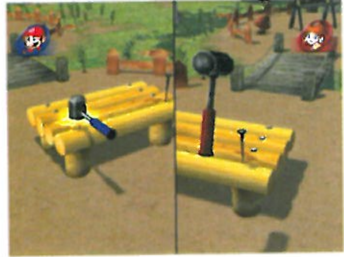
Junto a los fallos de control, la duración del juego es desalentadora. Golpear estatuas o agitar bebidas requiere verse inmerso en pruebas de resistencia; la verdad es que mover rápidamente el Wiimando durante cinco segundos no representa ningún reto.

Horneado originalmente en 1998, *Mario Party* es ese pastel que nunca se come. Aún perdiendo la vistosidad del primer día, los hambrientos nintendófilos siguen devorándolo, disimulando su disconformidad con litros de otras franquicias mejores. La sombra de la crítica ha planeado sobre la tendencia de Hudson de asignar las mismas combinaciones de botones y direcciones del stick analógico a distintos juegos, pero ahora que la serie puede contar con un nuevo control basado en el movimiento, no hay frescura ninguna. Sólo diez juegos de los 70 disponibles piden que sacudas el Wiimando, moverlo como volante en juegos de carreras aparece únicamente siete veces en varios vehículos, y las secciones de disparos hacen poco o nada por diferenciarse entre sí. Más austeros aún son los juegos claramente diseñados para el control analógico del stick y el botón A de GameCube, simplemente centrados en el pad más pequeño del mundo y en un poco carismático botón 2. Se esperaban pocos de estos juegos de correr y tumbar a enemigos en una plataforma de pequeño tamaño, de estilo patentado, pero ¿15 de 70? Incluso *Rayman Raving Rabbids* sabe que no puede usar su carrera de cerdos más de 10 veces en todo el catálogo.

Es una pena esa falta de capacidad inventiva. Sin partidas simultáneas para cuatro jugadores en Rayman y sin una estructra decente para los divertidos minijuegos de *Monkey Ball*, los poseedores de Wii van a tener que seguir esperando a ese gran título que sea un "party game" coherente. Y mientras este octavo capítulo sufre la misma estructura lenta para los menús de los siete anteriores, el diseño del tablero ofrece ahora algunas mejores opciones estratégicas. Incluso los tableros más básicos permiten que aparezcan movimientos con los que tomar ventaja, complementando una transformación del personaje que ayuda al jugador en su búsqueda de monedas y estrellas.

Y que acabes gastanto mucho tiempo contemplando el insufrible tablero es un efecto de los desesperados minijuegos. Mientras el control con el stick analógico dejaba estigmas en la mano del jugador, *Mario Party 8* viene y se va, sin dejar huella. **[4]**





El minijuego 'háztelo tú mismo' atrapa a los jugadores en recrear la mímica de una variedad de movimientos de utensilios a lo *Cooking Mama*, pero demasiados simplemente se limitan a agitar el mando o a machacar el D-pad.



RESIDENT EVIL 4: WII EDITION

PLATAFORMA: WII PRECIO: 34.90 € LANZAMIENTO: YA
DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: NINTENDO ESPAÑA
PRODUCCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: CAPCOM

Al no tener contenido adicional respecto a la versión de PS2, el port para Wii de *Resident Evil 4* puede parecer un poco dejado y descuidado. El capítulo Caminos Separados, cambios de vestuario, pistola con mira láser y una verdadera opción panorámica intacta; nada nuevo bajo el sol para los poseedores de la versión GameCube. De hecho los gráficos son idénticos; entonces supusieron un logro técnico, pero ahora hablan poco de las capacidades gráficas de la Wii.

Además, es fácil asumir que esto es otro estúpido intento de incorporar el control de Wiimando a un juego que ya de por sí se controlaba espléndidamente bien. El manejo pausado del analógico controlando el punto de mira se descubrió como una parte fundamental de la acción, forzando un acercamiento medido, incluso en medio del caos; respira, concéntrate, apunta y diezma a las masas. Apuntar con el Wiimando modifica esta dinámica, pero sólo ligeramente. Es más fácil y más rápido acertar con disparos en la cabeza y cambiar entre diferentes objetivos, pero esto tiene su contrapeso en el hecho de que el pánico juega ahora un papel fundamental y puede convertir una situación bajo control en un fatídico final. El pausado punto de mira del original ayudaba a que las cosas se calmasen por sí solas, incluso aunque los enemigos se acercaban demasiado. La edición para Wii requiere nervios de acero.

La mayor libertad también lleva implícita situaciones en las que perderás la compostura al realizar un movimiento rápido y te verás disparando, asustado, fuera de la pantalla. Se percibe de una forma más natural, y requiere aún más cuidado para cazar a los enemigos en el momento justo. Algunas de las secciones en las que había que pulsar repetidamente el botón B para que Leon corriese se han sustituido por vigorosas sacudidas del Wiimando. El único aspecto conflictivo es que mantiene la cruceta para navegar por la pantalla del inventario cuando sientes que puedes hacerlo apuntando y rotando. La edición Wii envía a los jugadores de regreso al mismo juego sorprendente, divertido y lanzado originalmente en 2005, pero le añade un nuevo y significativo giro. Pero, aunque hace poco para llevar a la experiencia a niveles superiores, regresar a *Resident Evil 4* sigue siendo un inmenso placer. **[9]**





El movimiento cohibido del original se reduce gracias al Wiimando, que acelera la puntería. La tensión y el control de las masas se cambian por momentos de auténtico pánico si fallas dos disparos ante un enemigo que avanza hacia ti.



Es difícil que no guste un port de un juego tan bueno, especialmente viendo lo poco que ha cambiado. Los ajustes menores que se han hecho son para refinar. *RE4* encontrará nuevo público a su paso por la Wii.

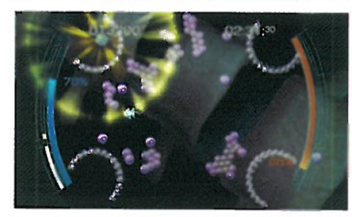
NUCLEUS

PLATAFORMA: PS3 PRECIO: 8 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: PLAYSTATION NETWORK
PRODUCCIÓN: SCEE ESTUDIO: KUJU SURREY

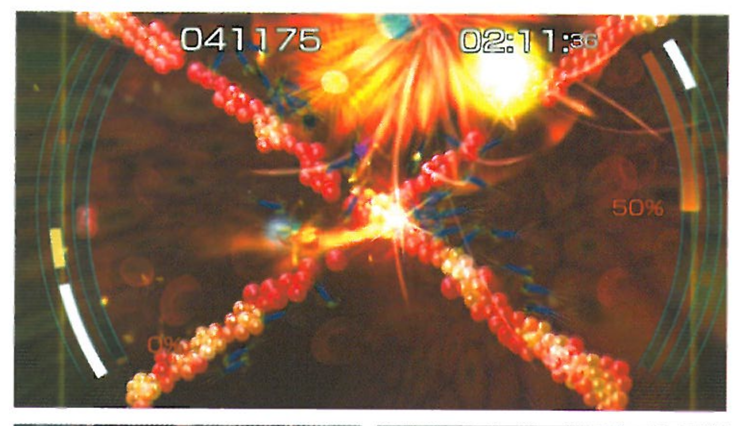
N*ucleus* es un juego que ha sido superado por su concepto. Es básicamente un shooter, pero incorpora elementos de estrategia gracias a tu habilidad de manipular ciertos tipos de células de los niveles. El juego está ambientado en el cuerpo humano, así que los enemigos se representan como bacterias y virus, los niveles son un torrente sanguíneo palpitante y las armas incluyen algunas con nombres tan lamentables como "bomba de proteínas". Parece haber partido de una idea de manipulación de células: tu nave posee un rayo tractor que no sólo acerca las células próximas, sino que crea un agregado con otras células que también arrastra. Esto libera más proteínas –esencialmente, energía que se puede recoger– junto a una función protectora como escudo.

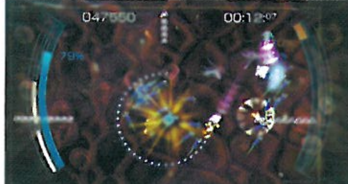
Maniobrar este agregado celular alrededor de un escenario flotante puede ser toda una catarsis, independiente de la triste implementación del resto de secciones del juego. Pero la idea nunca logra explotarse al cien por cien de su potencial, y queda más como un ejemplo de lo que podía haber sido, aunque los últimos niveles ofrecen retos considerables cuando la acción sube de velocidad, pero, paradójicamente, en ese momento sufre una caída de ritmo. *Nucleus* es un videojuego mal ejecutado en un campo donde existen otros excelentes títulos. Hay algunas buenas ideas y diversidad en los niveles, pero justo en ese punto aparecen secciones muy quemadas que no funcionan. Puede parecerlo, pero no es que sea particularmente original. De todas las cosas que debería haber aprendido de los máximos exponentes en su campo, sólo ha retenido dos, construir una base sólida y simplicidad. **[4]**





La ambientación dentro del cuerpo humano no sirve más que para inspirar coloridos niveles, que pueden hacer gracia –en el mal sentido– cuando empiezan a mezclarse colores de forma confusa.







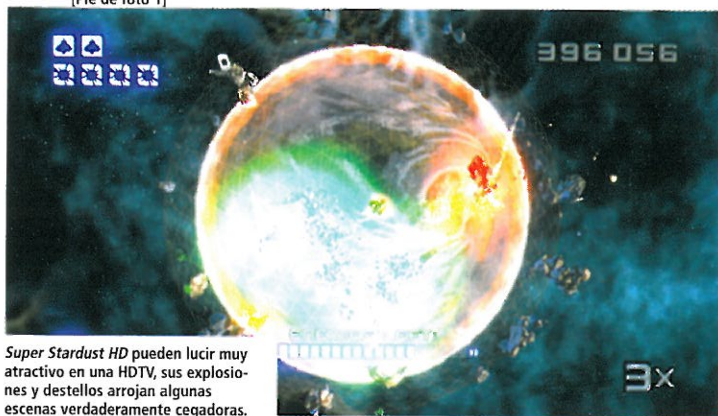
Las células son el punto estratégico para completar los objetivos, que implican sobrevivir un tiempo determinado. La clave es crear un muro defensivo tras el que resguardarse de los enemigos y luego atacar.



SUPER STARDUST HD

PLATAFORMA: PS3 PRECIO: 8 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: SCEE ESTUDIO: HOUSEMARQUE

[Pie de foto 1]



***Super Stardust HD* pueden lucir muy atractivo en una HDTV, sus explosiones y destellos arrojan algunas escenas verdaderamente cegadoras.**

G*eometry Wars* encarna la definición pura de shooter contemporáneo. Actualizó el método de control de *Robotron* a los sticks analógicos, un modelo que ha sido copiado por otros títulos dentro de la misma temática, y *Stardust HD* es uno de ellos. Pero la originalidad nunca ha sido la base de la serie *Stardust,* que parte básicamente de ser una actualización de *Asteroids.* Puede que tenga el dudoso honor de ser uno de los videojuegos que más elementos recicla de la historia del shoot'em up. Desde ciempiés gigantes a bombas que limpian la pantalla instantáneamente, *Stardust* lleva en su interior la historia moderna del género.

Tu nave se mueve alrededor de un planeta 3D pero en un único plano, por tanto, el juego funciona como un shooter 2D, aunque el punto de vista permite cierta visibilidad de lo que ocurre en la esfera, algo que se necesita en los momentos de acción más desenfrenada, buscando un lugar a cubierto. Sus mejores momentos son cuando la pantalla se cubre con asteroides explotando y múltiples enemigos. Tu supervivencia siempre está al filo de la navaja. Dispones de tres armas intercambiables que pueden subirse de nivel y tienen diferentes efectos en los asteroides enemigos. La nave también puede recoger bombas, usar un turbo y protegerse con un escudo reflector. El repertorio de enemigos varía desde simples insectoides que te persiguen a otros más sofisticados que esquivarán tus disparos o cambiarán rápidamente su rumbo para interceptarte. *SSHD* proporciona grandes retos por delante, y el cooperativo y las tablas de clasificación online lo convierten en un título de larga duración. En el campo cada vez más mayor de los shooters por descarga, es uno de los mejores. **[8]**



Tus tres armas tienen diferentes propiedades y pueden llegar a niveles de destrucción masiva: aquí el gold splitter arrastra a los enemigos, aunque es menos poderoso que el rock crusher o el ice splitter.





SHREK TERCERO

DISPONIBLE EN: ORANGE, MOVISTAR, VODAFONE, YOIGO
PRECIO: 3 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
ESTUDIO: GAMELOFT WEB: WWW.GAMELOFT.ES

Gran parte del presupuesto de producción de una película se dedica a marketing, mercadotecnia y demás argucias comerciales que se le ocurrieron a George Lucas allá en los años 70. Con los videojuegos como producto masivo de entrentenimiento, las productoras de cine los han convertido en excelentes vehículos a la hora de promocionar los superéxitos de películas dirigidas especialmente a niños o adolescentes.

El caso de *Shrek 3* es "diferente" porque tras una película clásica de animación digital se disfraza una crítica ácida de la sociedad norteamericana, las películas de Hollywood, los cuentos clásicos y, sobre todo en la primera entrega, una feroz y corrosiva parodia de la filosofía tanto empresarial como de animación de Walt Disney.

Pero el juego que se ha presentado bajo la plataforma de los terminales móviles carece de toda esa ironía de la película, conformándose con adaptarse a los clásicos plataformas en los que el protagonista va saltando obstáculos y recogiendo "bonus" mientras dispara sin cesar a los enemigos. La verdad es que es poco original, aunque resulta interesante para pasar un tiempo despreocupado como cualquier arcade que exija movimientos rápidos y ágiles por parte del usuario.



Shreck 3 llega a los móviles como un plataformas pero sin la ironía de la película y su corrosiva parodia a la forma de hacer animación de Disney.



Shreck sorteando a un funcionario de la Hacienda medieval para salvar el dinero de sus jefes.

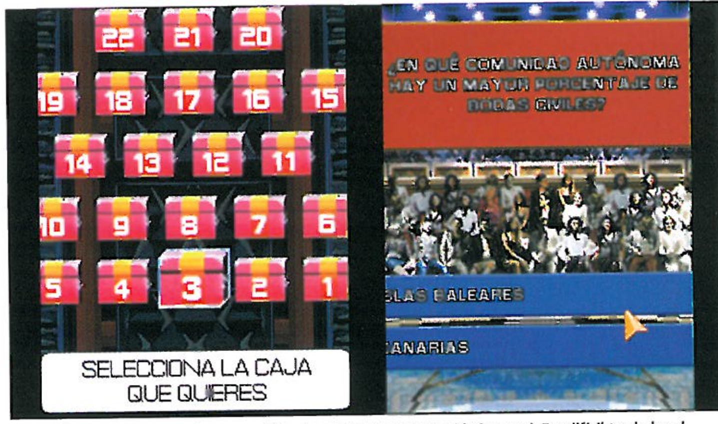
Al menos, al gozar de la licencia oficial de la película, tienes a todos los personajes. No es lo mismo manejar al ogro que a la dragona que, gracias a las bolas de fuego que lanza y su capacidad de volar, protagoniza los niveles más difíciles y divertidos.

El juego intenta seguir el argumento de la película, pero su excesiva simpleza en el desarrollo y que no innova nada en el género, es solamente recomendable para pasar un rato sin más aspiraciones o si somos unos seguidores del ogro verde y su forma tan peculiar de tratar la fantasía clásica. **[4]**



¡ALLÁ TÚ!

DISPONIBLE EN: ORANGE, MOVISTAR, VODAFONE, YOIGO
PRECIO: 3 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
ESTUDIO: GAMELOFT WEB: WWW.GAMELOFT.ES



Acertar las preguntas es más una cuestión de suerte que de capacidad mental. Era difícil trasladar al móvil esa parte tan importante del concurso televisivo que es el carácter de los concursantes.

Si hay un concurso que haga las delicias de los teleadictos ese es *¡Allá Tú!* Presentado por el carismático Jesús Vázquez en Telecinco, se trata de un producto distinto a los tradicionales y sosos concursos de las teles autonómicas o los que aparecen en la 2, por poner un ejemplo. En *¡Allá Tú!* los concursantes son gente simpática, rebosante de simpatía, atractivos físicamente la mayoría de las veces… es decir, parece que se trate de actores y no de tipos que se presentan voluntariamente. Intentar convertir este galimatías televisivo en un juego de móvil, es bastante complicado, pero las solución consiste en contratar la imagen del presentador que por sí solo es capaz de conseguir buenas ventas.

La calidad técnica del juego no pasa del aprobado, los gráficos son muy normalitos, a pesar del público digitalizado, así como las apariciones de Jesús Vázquez, pero no esperes encontrar nada más que se salga de la norma de un juego de preguntas y respuestas, porque de eso se trata este ¡Allá Tú!, preguntas por responder y tener suerte en las cajas para obtener buenos premios … virtuales. También se han reproducidos los temas musicales y efectos sonoros del programa para dar una mayor verosimilitud, pero poco más. Puede resultar entretenido si eres un fan del programa y te pone en tensión llegar hasta el último maletín, para los amantes de los juegos de puzzles hay otras alternativas más interesantes. **[5]**



WORLD POOL CHAMPIONSHIP 2007

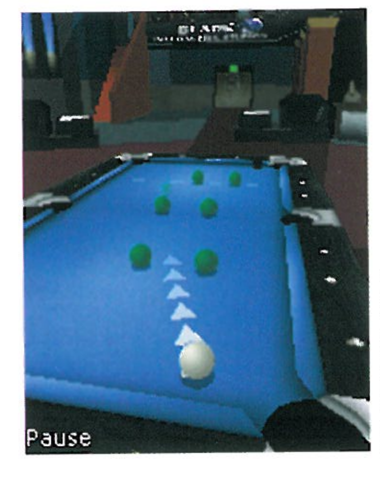
DISPONIBLE EN: ORANGE, MOVISTAR, VODAFONE, YOIGO
PRECIO: 3 € LANZAMIENTO: JULIO ESTUDIO: I-PLAY
WEB: WWW.I-PLAY.ES

La desarrolladora Blade Interactive ha pagado una buena cantidad por los derechos del campeonato mundial de billar, pero ha conseguido crear uno de los mejores juegos de billar que han aparecido en plataformas portátiles ya sea como consola o para terminales móviles.

Lo que se pide de un juego de billar es que las trayectorias de las bolas sean lo mas realistas posible. El escenario da lo mismo que sea un desierto o el salón de un hotel del imperio Milton, el jugador necesita toques de efectos creíbles y que trasladen en la medida posible las jugadas reales de los grandes campeones, que son capaces de realizar maravillas con un solo toque. El juego permite esta realidad extrema, aunque en un principio sea bastante difícil hacerse con él, pero sobre todo porque la pequeña tecla giratoria de la mayoría de los terminales no resulta tan útil como un ratón.

Una vez dominado el manejo, el juego se vuelve más y más adictivo.

Los gráficos son correctos y llenos de detalles, pero ante todo *Word Pool 2007* destaca por sus excelentes movimientos y suaves en su ejecución. Tal vez, le hubiera hecho falta algo más de animación externas, pero el título cumple de sobra. Original no es y la única novedad que aporta es una calidad técnica excelente. **[6]**



La magia digital permite calcular la trayectoria y el ángulo de tiro. Ojala en la vida real estas ayudas estuvieran presentes.


SPACE CHANNEL 5 Part 2



VA DE RETRO

SPACE CHANNEL 5: PART 2

PLATAFORMAS: **DC, PS2**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **SEGA (UNITED GAME ARTISTS)**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **2002**

Unos ritmos cálidos y un aire ensoñador expresaron a la perfección la magia de Sega

A menudo se acusa a los juegos de primar la forma sobre el fondo. ¿Tiene validez este argumento a la hora de criticar un esfuerzo artístico?, ¿es posible que el estilo genere algo con sustancia?

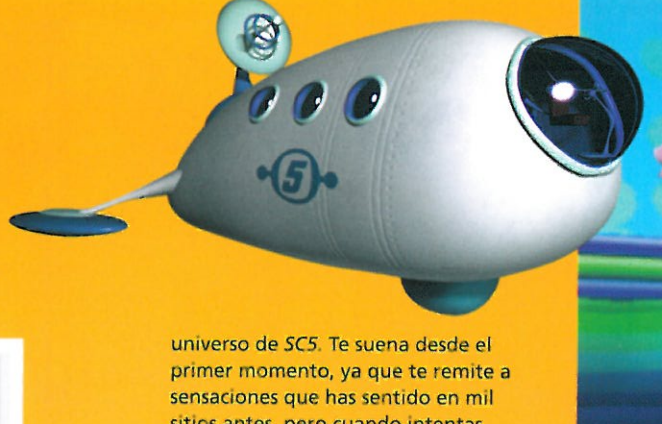
Esas acusaciones suelen ir dirigidas a juegos que ofrecen una interacción con el jugador relativamente elemental, y cuando la parte estética está más cuidada que el resto de los elementos del juego. Por eso es una afirmación sin sentido: los videojuegos son, entre otras cosas, una manifestación de las artes visuales, de manera que su aspecto resulta decisivo para definir cómo desarrollan su interacción los jugadores y le extraen un sentido.

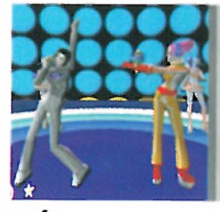
Es difícil encontrar un ejemplo mejor que *Space Channel 5: part 2* de cómo una jugabilidad totalmente simple puede ofrecer una enorme variedad y una intensa sensación de identidad a partir de un enfoque estilístico reflexionado y coherente. Se trata de una de las últimas bocanadas creativas del United Game Artists articulado en torno a Tetsuya Mizuguchi –antes de que se marchara de Sega y los restos del grupo fueran engullidos por Sonic Team–, y tal vez sea también su título más humano.

Su núcleo central constituye un remake de *SC5*. La misma simplicidad en su jugabilidad –la versión en videojuego del clásico Simón de MB Juegos, con un toque rítmico–, el mismo mundo, los mismos personajes y niveles cuando menos de temática similar. Si lo miras con ojos nuevos, sin embargo, esta segunda parte se convierte en el primer juego que parece no ser más que un prototipo sin pulir. Fondos borrosos y prerrenderizados anodinos, una banda sonora sin variedad: problemas todos presentes en el juego original, y solucionados todos en la sucesión.

SC5P2 es uno de los mejores ejemplos de lo que se ha llamado "la diferencia Sega": esa cualidad reverenciada en la prensa y entre los aficionados, pero casi nunca definida. Cuando habla la gente de esa diferencia, suele refererirse a cielos azules y nubes blancas, pero no se trata sólo de pintar el cielo. *SC5P2* resume todo lo que era genial en Sega en el cenit de su ciclo creativo como compañía. Carácter, optimismo, buenos ratos. Nada de cinismo, ni de ironía, sólo una fe insobornable en la bondad de la gente. Juegos con corazón, con un estilo inimitable.

¿Cuántos juegos te sitúan en un mundo como ése? Una era espacial retrofuturista, ambientada en una época en que los años 60 no se habían vuelto malos, en la que el LSD era sustituido por el MDMA, la doctrina del amor libre, en la que no se celebraron festivales de música en Altamont y Buró Bacharach no inventó la música house y el hip hop. Si cogieras *Barbarella* y cambiaras la parte de sexo por el baile, estarías muy cerca de describir con acierto el





MÁS JACKSON

Aunque está presente en ambos juegos *SC5*, sólo en la *Part 2* consiguió UGA sacar verdadero partido de Michael Jackson. En el original, su influencia se limitaba a un par de sus característicos gemidos y una alteración de diez segundos de la animación de Ulala en caso de que el jugador consiguiera rescatarle con éxito. Pero su rescate en la segunda versión merece toda una secuencia entera, durante la cual la banda sonora le rinde homenaje a su carrera en solitario. Es casi como si Michael Jackson hiciera de Justin Timberlake haciendo de Michael Jackson y, por tanto, no puede evitar que tú te pongas a mover tu cuerpo al compás del ritmo. Idealizado y reducido a sus mejores rasgos, seguramente éste es el Michael Jackson que a él mismo le habría gustado ser si no hubiera sido víctima de sus propios excesos después de *Thriller*: Jackson tal como se ve a sí mismo, combinado con un Jackson visto como ser espacial asexuado.

universo de *SC5*. Te suena desde el primer momento, ya que te remite a sensaciones que has sentido en mil sitios antes, pero cuando intentas buscar un parecido específico, no puedes. Se trata de una ambientación única, no sólo en los videojuegos, sino en cualquier creación.

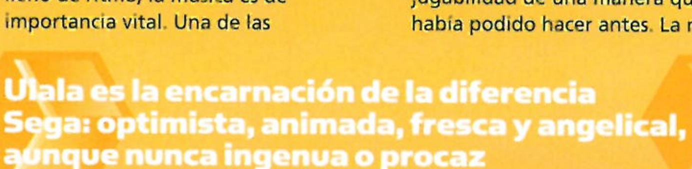
Pero la ambientación de un juego no es nada sin un personaje principal que le insufle vida. Aquí entra en acción Ulala (la cosa está en su pronunciación en inglés). Su diseño, como el de los grandes personajes (y muy pocas veces cuando son femeninos, es reconocible al momento e inconfundible, sobre todo teniendo en cuenta que apareció en un momento en el que *Tomb Raider* todavía era algo innovador. Básicamente, se trata de un par de piernas que se alargan desde un cuerpo insólitamente estilizado hasta dos brillantes botines rosas: su silueta es tan reconocible como la de cualquiera de sus más respetadas hermanas mayores. Ella es la encarnación de la diferencia Sega: optimista, animada, fresca y angelical, aunque nunca ingenua o procaz.

Y este personaje infunde carácter al resto de habitantes del mundo del juego. Algunos repiten del elenco del juego original –diles hola de nuevo al Hombre Kung Fu del Espacio, a los lectores de noticias del canal, a los morolianos, al señor Blank, a los escolares–, y otros (incluyendo a todos los malos) son nuevos, pero todos poseen la misma vitalidad vibrante. Y ¿qué más tienes? Pues marineros, azafatas, cantantes de ópera, animadoras, nadadoras de natación sincronizada: ningún otro juego posee una lista de personajes que pueda siquiera compararse con la de *Part 2*.

Al tratarse de un título de acción lleno de ritmo, la música es de importancia vital. Una de las decepciones del primer juego fue que la banda sonora no estaba a la altura: no iba más allá de Mexican Flyer y unas cuantas pistas "inspiradas" en Mexican Flyer. Igual que el tratamiento visual de *Part 2* supone una absoluta revolución poligonal respecto a la plana y sosa atmósfera del primer juego, la banda sonora le otorga una nueva profundidad y un aliento más apasionado.

Esa variedad de la música mantiene la frescura a lo largo de *Part 2*, convirtiéndolo en una experiencia electrizante hasta los créditos finales… e incluso más allá. Los saltos de estilo que acompañan a cada nueva ambientación a la que te lleva el juego junto con Ulala hacen que la música complemente e inspire incluso escenas más extrañas según va progresando, aunque se las arregla para que ni siquiera notes las transiciones. En un momento dado tienes que rescatar a una cantante de ópera y su séquito de entrenadores-pájaro (o, en la versión alternativa desbloqueable del nivel, su séquito de entrenadores-perro) de un ataque de lirios de agua, y al minuto siguiente te ves inmerso en una batalla de vals contra una planta gigante, en la que la cámara encuadra la escena como si se tratara del plano de un musical en una peli en hipertecnicolor.

La variedad de la música también permitió a UGA dinamizar la jugabilidad de una manera que no había podido hacer antes. La mayoría



Ulala es la encarnación de la diferencia Sega: optimista, animada, fresca y angelical, aunque nunca ingenua o procaz

de los niveles proporcionan al menos una batalla de instrumentos, en la que los controles se simplifican todavía más para empujar a los jugadores a intentar ritmos todavía más complejos. Los botones "chu" y "hey" permanecen, pero el mando se usa para una sola orden, la de tocar sea cual sea el instrumento sobre el que se centra la escena en cada momento. Los botones de las cuatro direcciones activan la misma acción, cuya única diferencia se encuentra en la animación: otro toque incluido sólo por razones puramente de estilo.

Con la combinación de los visuales y la música llega lo mejor: la dirección. Éste es un juego de coreografías. La animación del personaje es siempre vivificante, incluso cuando tu actuación en una sección es mala y Ulala y sus seguidores se arrastran de un lado a otro cabizbajos. A diferencia del primer juego, el abanico de estilos de baile parece ser infinito y conecta al jugador con el mundo de la pantalla.



El primer nivel es extrañamente silencioso, como si fuera de introducción. Cuando lo superas, tanto el juego como su estrella han cobrado sentido. De ahí en adelante, la música, los escenarios, los personajes y los ambientes te señalan un inexorable camino hacia un popstático final galáctico.



En sustitución de los esponjosos morolianos como tropas de infantería del Big Bad del juego, el diseño retrofuturista del enemigo de la continuación muestra más atención al detalle y más relación con el jugador.

Los personajes dan la impresión de estar vivos e improvisan movimientos a medida que tu actuación mejora su interacción con el ritmo.

La acción complementa la maravillosa animación. Los vídeos a pantalla completa del primer juego limitaban la sensación de profundidad posible entre los distintos ángulos posibles (y también el efecto de hacer que los planos resultaran creíbles, ya que el vídeo a pantalla completa se cargaba con un ligero retraso). Al beneficiarse de escenarios 3D, el trabajo de cámara de *Part 2* se vuelve mucho más dinámico, y todo el mundo, de pronto, parece un musical de Hollywood al servicio del ritmo. Es otro aspecto del juego que empuja al jugador a adentrarse en su universo y fundirse con el propio ritmo.

De este modo, el estilo hace que te enamores del ritmo. *SC5P2* es un mundo en el que la música y el baile lo llenan todo y acaban llenándote una y otra vez. Los personajes obtienen una humanidad realista a través del énfasis, en todos los niveles, en su filosofía pacifista: nadie muere, nadie recibe ningún daño físico.

El culmen llega justo al final, con la aparición de Dance Dimension X, un genio de color azul pastel de desbordante energía y del tamaño de un planeta; el colapso de Ulala y su transporte de nuevo a la luz a cargo de 86.429 almas secuestradas que la aplauden, y el *crescendo* más intenso que tal vez hayas experimentado nunca con un videojuego. No sucede a menudo que un videojuego te ponga de punta los pelos de la nuca al final: es un alarde final de Mizuguchi y del enorme potencial de la música para evocar emociones inesperadas dentro de los juegos. De hecho, el final no es el único momento de *Part 2* en el que logra esa emoción electrizante.

Este título poco apreciado –la versión para DreamCast no salió de Japón, la de PS2 obtuvo una distribución limitada en Europa, así que es cada vez más difícil poder hacerse con una copia– es una compacta demostración de la magia que Sega generaba en sus mejores tiempos. Junto a una jugabilidad sencilla y un estilo insuperable, tenía alma y al mismo tiempo generaba emoción en el jugador.

UN PASO MÁS ALLÁ

Cuando los ves en el listado de personajes, ciertos rehenes rescatados te hablan de momentos que pasan inadvertidos dentro de cada nivel, en los cuales realizar el ataque 'chu' en el momento apropiado te añade una puntuación adicional. Es una decisión de diseño pensada para aumentar la longevidad del título, aunque resulta discutible si encaja bien en la arquitectura del juego. Como todos los juegos decentes, puede volver a jugarse una y otra vez, pues la diversión procede de la interacción con la música más que con una jugabilidad tradicional, por lo que se trata de un añadido innecesario a unas reglas por lo demás intuitivas. La mayoría de jugadores no llegará al cien por cien de puntuación, más que fallar, porque pasarán por alto el último acorde oculto en un nivel superado.









Un tiro al pato que es un test de reacción, una frenética batalla de percusión, un encuentro vagamente sexual con la hermana de Audrey II y un bailecito para rescatar a una azafata: la fuerza de *SC5P2* está en lanzar al jugador a extraños escenarios sin que sienta que se está esforzando.



THE MAKING OF...

SONIC X-TREME

El primer intento de enviar el erizo a la tercera dimensión (que no llegó a salir) simboliza el complicado viaje de Sega hasta el universo de los 16 bits

PLATAFORMA: **SATURN** DISTRIBUCIÓN: **SEGA** ESTUDIO: **STI** ORIGEN: **EE.UU.** LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**

La Saturn se hizo famosa por su falta de un título *Sonic* exclusivo y en condiciones (al margen de *Sonic R*, se entiende) del mismo modo que la Mega Drive lo fue por tener quizá demasiados. Pero Sega nunca pretendió que la Saturn no contara con su mascota. La historia de cómo el rápido erizo azul de zapatos rojos no encontró un hogar apropiado en la máquina Sega de 32 bits es una mezcla de indecisión, conflicto y confusión: problemas que amenazaban con hacer trizas sus estudios internos.

La falta de una visión global del juego, e incluso de una consola en la que jugarlo condenaron a *Sonic X-Treme* desde el mismo momento de su concepción. Es una situación por la que el diseñador final de *Sonic X-Treme*, **Christian Senn,** todavía parece frustrado: "Teníamos una compañía que no pudo decidir para qué plataforma debía desarrollar el juego. ¿Para la Genesis? ¿Para la Saturn? No, espera... ¡El nuevo sistema secreto Mars 32X! No, espera: Nvidia, Saturn, PC...".

Sonic X-Treme fue un símbolo apropiado para una empresa que en aquel momento estaba en dificultades por culpa de una transición inestable. Desarrollado en el STI (Instituto Técnico de Sega), nombre de la división de desarrollo de Sega en Estados Unidos, el juego rebotó como un *pinball* de una plataforma a otra, de un plan de negocio a otro. Y su diseño básico, inspirado casi completamente en los éxitos anteriores de Sonic, no estaba funcionando bien.

Mike Wallis, productor del título, recuerda: "La idea era tomar el sistema de scroll lateral 2D de Sonic y sumarle la capacidad de hacerle entrar y salir de la pantalla. Sobre el papel quedaba genial, pero cuando empezamos a desarrollarlo surgieron problemas de diseño con los que no contábamos". Los gráficos 3D estaban en mantillas, y los desarrolladores tenían mucho que aprender sobre sus efectos sobre los controles y la mecánica del juego.

Pero incluso dejando al margen las dificultades intrínsecas de las 3D, Senn sigue sin estar seguro de que el proyecto hubiera tenido éxito. "No tardamos mucho en aceptar que estaba condenado desde el principio", admite. Su equipo no había trabajado nunca antes, y sufría esa falta de experiencia. Explica: "Los primeros *Sonic* [de *Sonic 2* en adelante] los crearon casi exclusivamente miembros del equipo japonés de Yuji Naka, pero nosotros éramos un grupo ¡independiente y ajeno a él. Esto despertó las primeras dudas y se convirtió en una mina política que podía estallar si no teníamos resultados asombrosos rápidamente. Fue un proyecto donde todo lo que podía ir mal, fue mal".

"No tardamos mucho en darnos cuenta de que estaba condenado desde el principio. Todo lo que pudo ir mal, fue mal"

El equipo sufrió numerosos cambios, y estaba condenado a padecer conflictos internos. El programador jefe Don Goddard fue sustituido por **Ofer Alon,** una decisión sobre la que aún discute el equipo. La prioridad que Alon dio a la programación para PC y realizar luego la versión para la Saturn tenía lógica visto el voluble enfoque de Sega en cuanto al hardware, pero el equipo constató que avanzaba a un ritmo terriblemente lento. Algunos miembros se quejaron de que era duro trabajar con Alon y de que no informaba de cómo iban progresando.

Senn opina de otra forma, quizá porque era el único que veía regularmente el trabajo de Alon, y mantiene que nunca lo apreciaron. Dice: "Recuerdo el día en que Hayao Nakayama [el presidente de Sega en Japón] vino al Instituto Técnico de Sega para verificar nuestros progresos. El equipo se había dividido en dos grupos, ambos trabajando en el juego, pero no en la misma versión".

Un grupo, compuesto por Alon y Senn, continuaba desarrollando el motor, el editor y los niveles para PC con intención de hacer la adaptación a la Saturn. El otro, el Equipo Condor, estaba dirigido por Robert Morgan y en él estaban todos los demás. Utilizaban una versión antigua del motor de Alon para hacer directamente la versión para la Saturn. Senn señala: "Ofer y yo pensábamos dar a conocer nuestra versión cuando Nakayama-san viniera a ver los trabajos del Equipo Condor. Pero perdimos nuestra oportunidad cuando Nakayama salió echando pestes tras ver lo que habían hecho".

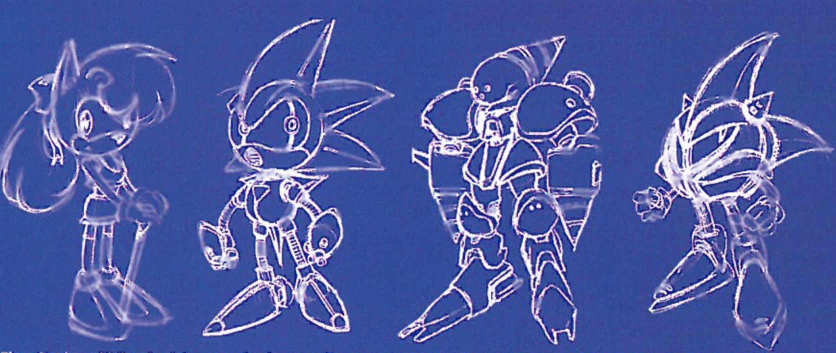
Los vídeos que circulan por YouTube podrían justificar la afirmación de Senn, aunque probablemente estas secuencias no muestran cómo hubiera resultado el código final para la Saturn. Después de su visita, Nakayama dictaminó que la parte del juego que a él le gustaba –el motor principal desarrollado por Chris Coffin– se iba a convertir en la base para todo el juego.

"Tuvimos que dejar de usar el motor de *Nights* ... Yuji Naja amenazó con marcharse si Sega en Japón nos permitía utilizar su tecnología para un juego *Sonic*"

Tales divisiones dentro del STI introdujeron ya bastantes dificultades en el proyecto, pero tampoco ayudó la difícil relación entre la rama estadounidense de Sega y su matriz japonesa. Bernie Stolar acababa de llegar procedente de Sony para encargarse de Sega of America, y Wallis recuerda su deseo de trasladar la mascota a la Saturn a tiempo para las navidades de 1996. Preparó un equipo especializado para el proyecto y les preguntó qué necesitaban para sacarla a tiempo. Wallis relata: "Le dije que el equipo creía que con el motor de *Nights* y herramientas de desarrollo sería más probable alcanzar nuestro objetivo. Me respondió que lo considerara hecho".

El equipo dedicó un tiempo a familiarizarse con el motor, pero la tranquilidad duró bien poco: "Dos o tres semanas después, Stolar nos dijo que teníamos que dejar de utilizar el motor de *Nights*, que Sega Japón había cambiado de idea y que tendríamos que volver a nuestra propia tecnología [de Coffin]". Wallis habló con Stolar para averiguar qué había detrás de aquel cambio de parecer: "Me dijo que Yuji Naka había amenazado con marcharse si Japón nos permitía utilizar su tecnología para crear un juego *Sonic*".

Con el equipo de *Sonic X-Treme* dividido, sin tiempo y a falta de una tecnología sólida para hacer funcionar su juego, el futuro de *X-Treme* parecía cada vez más sombrío. Mientras el Equipo Cóndor



Tiara Boobowski (izquierda) y su padre, los guardianes de los seis anillos mágicos que quiere Robotnik, piden ayuda a Sonic. Estaba previsto que reapareciera el malo Mecha Sonic, que apareció en la Saturn en *Sonic R*.

OJOS DESORBITADOS

Muchos de los pantallazos del desarrollo de *Sonic X-Treme* muestran la perspectiva distorsionada. "La cámara de ojo de pez pareció la solución a un montón de problemas relacionados con juegos en la máquina de Ofer", explica Senn. El efecto envuelve visualmente el campo de juego en una esfera de modo que los jugadores podrían ver mucho más lejos alrededor de Sonic en el centro. "Esto hace que el programa salte, evitando obstáculos, haciendo diana en los enemigos y todas los alrededores conocidos de Sonic aumentan radicalmente –continúa Senn–. La mirilla o lente parecía un mero truco publicitario, pero fue una solución elegante para algunos problemas reales de jugabilidad".



Utilizando el editor de niveles de Alon y Ofer, Chris Senn diseñó *Jade Gully*, (izquierda) en una sola semana, incluyendo trazado, texturas y enemigos. Sin embargo, la herramienta de edición llegó demasiado tarde. Dice Senn: "Irónicamente, terminamos una herramienta asombrosa justo en el momento en que los peces gordos tiraron el juego a la basura!".

Enemy Designs Phase 1

Doodle and Play

Sonic Demo 1 Flying Enemy

Sonic Demo 1 Tri-Drill Enemy

seguía su desarrollo con el motor de Coffin, Senn y Alon perseveraban con su desarrollo para PC. Senn todavía cree que el motor de Ofer hubiera logrado una base sólida para el juego. "Con entre seis y doce semanas, entre nosotros dos hubiéramos terminado un juego utilizando los activos que ha teníamos y los que hubiéramos necesitado", recuerda dolido.

El desarrollo de la versión para la Saturn no fue mejor. Todo giraba alrededor de Coffin, al que Wallis recuerda trabajando de forma inhumana horas y horas. "De hecho, dejó su apartamento, se llevó todas sus pertenencias a la oficina y trabajó día y noche", explica todavía impresionado. Pero la mala salud acabó con Coffin a la par que con la gran esperanza de Sega of America de contar con un título *Sonic 3D* para la Saturn. Wallis recuerda: "El tío era una auténtica máquina humana. Se machacó, y fue una desgracia, porque sin Coffin el proyecto tenía cero oportunidades de salir al mercado a tiempo para la Navidad".

Wallis informó a Stolar de que no podrían cumplir el plazo. Se anunció un plan de apoyo que fue la adaptación para Saturn de *Sonic 3D*, y se encargó a Wallis la producción. El plug-in se colocó en *Sonic X-Treme* a comienzos de 1997.

Ahora que se le considera como una oveja negra en el pasado de Sega, no sabremos nunca si un juego merece el dolor de producirlo a partir de un proyecto tan mal concebido. Cabe preguntarse qué impacto habría tenido, y qué diferencias podría haber supuesto en los títulos *Sonic* que le siguieron. Algunos diseños iniciales eran muy prometedores, como el plan para utilizar un control analógico, algo que ahora se da por supuesto en un juego de plataformas 3D.

Es posible que *Mario* se haya convertido en el rey incuestionable de los juegos de plataformas actuales, pero Wallis se contenta con decir para terminar: "¿Qué habría hecho *X-Treme* contra *Mario 64*? Es difícil de decir, pero sin duda habría sido competitivo".

RENACIMIENTO

Puede que Sega haya abandonado *Sonic X-Treme* hace mucho, pero sigue vivo el interés de los fans. Internet aloja mucho trabajo artístico de los aficionados y especula con su historia, que vierte vídeos en YouTube y los foros de debate que siguen abiertos. Esto podría tener algo que ver con la determinación de Senn de darle algún tipo de salida final. En lo que se conoce como Project-S, él ayuda a los fans a trabajar en una versión del juego, los organiza y les da sugerencias que garanticen cierta calidad.



Creadores

Como el DNI de los desarrolladores

■ **EMPRESA:** Pyro Studios S.L

■ **FUNDADA EN:** 1996

■ **NÚMERO DE EMPLEADOS:** 120

■ **EQUIPO DIRECTIVO:** Ignacio Pérez Dolset, CEO; Jorge Bazaco, director general, y Francois Coulon, director de desarrollo



■ **URL:** www.pyrostudios.com

■ **SOFTOGRAFÍA SELECCIONADA:**
Commandos: Behind Enemy Lines, Commandos: Beyond The Call Of Duty, Commandos 2: Men Of Courage, Praetorians, Commandos 3: Destination Berlin, Imperial Glory, Commandos Strike Force.

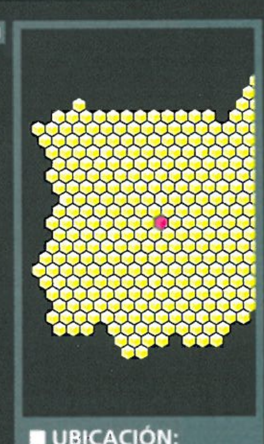






El primer *Commandos* alcanzó los primeros puestos de ventas a nivel mundial, e *Imperial Glory* (arriba) obtuvo también buenos datos de ventas.





■ **UBICACIÓN:**
Madrid (España)

■ **PROYECTOS EN CURSO:**
Un nuevo MMOG, un FPS de acción para Xbox 360 y PS3, un juego para Wii basado en una nueva IP y un título multiplataforma basado en *Planet One,* una película de Ilion Animation Studios.

■ **SOBRE EL ESTUDIO**

"Pyro Studios se enorgullece de crear títulos originales de gran calidad para PC y consolas desde 1996. Su franquicia de *Commandos* es la más conocida, pero también han lanzado títulos famosos como *Imperial Glory* y *Praetorians.* El estudio tiene una plantilla internacional de 130 empleados, y en estos momentos está desarrollando cuatro títulos para PC y consolas.

Su primer proyecto, basado en una franquicia de películas de animación de su filial Ilion Animation Studios, es un lanzamiento exclusivo. Otros de sus proyectos incluyen un shooter para 360 y PS3, y algún proyecto para Wii y PC. Pyro Studios forma parte de uno de los tres mayores grupos de entretenimiento digital en Europa, que combina un fuerte respaldo económico con indepencia y ambición."













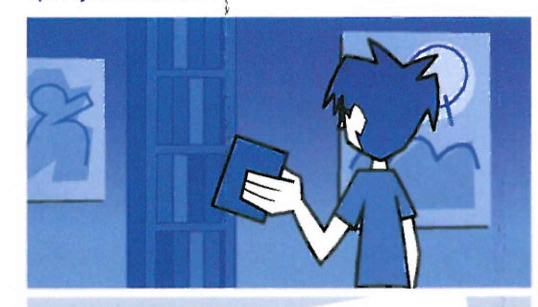
Preciok te garantiza el buen estado de cualquier compra que realices.



¿No sabes qué hacer con tus películas y videojuegos que ya no usas?

Reúne tus pelis y videojuegos que ya no uses

Acércate a nuestra tienda Canal Ocio













Te los compramos todos, **al contado**

Además, compra a bajo precio productos Preciok

Preciok: sólo en tiendas franquiciadas



Antequera (Málaga)
C/ Diego Ponce, Edif. 21
Telf.: 952 739 348

Valladolid
C/ Canterac, 23
Telf.: 983 294 025

Valladolid
C/ Lope de Rueda, 1
Telf.: 983 263 543

Santander
María Cristina, 1
Telf.: 942 215 300

Burgos
Avda. Eladio Perlado, 12
Telf.: 947 221 142

Ciudad Real
Avda. Tablas de Daimiel, 2
Telf.: 926 274 081

Ciudad Real
Ronda Alarcos, 24
Telf.: 926 27 30 87

Ciudad Real
Calatrava, 21
Telf.: 926 25 64 64

A fondo

Todo sobre los nuevos desarrollos



Vibraciones

Auge y posterior declive de una pequeña compañía británica que en un momento dado se convirtió en la líder mundial en audio 3D



Creada en 1996, la empresa Sensaura se especializó en audio 3D y constituyó uno de esas historias de éxito redondo que a veces logra la tecnología europea de los videojuegos. Con menos de 20 empleados, se convirtió en un proveedor primario de tecnología de audio 3D para los fabricantes de chips de audio para PC, así como para la Xbox, antes del lanzamiento de GameCoda, uno de los primeros ejemplos de middleware de audio para videoconsolas.

El ciclo de nacimiento y muerte afecta a las compañías tecnológicas. Lo que suele ser menos frecuente, no obstante, es que todo un ciclo de auge y declive concluya sin un final desagradable, como la bancarrota o una adquisición indeseada a cargo de otra empresa. Sensaura la cerró el pasado mes de mayo su compañía propietaria Creative Labs, y su desaparición más bien callada proporciona un montón de lecciones interesantes.

"Somos víctimas de las circunstancias económicas –reconoce **Doug Balfour,** ex directivo de Sensaura–. No tiene nada que ver con el rendimiento. Creative está concediendo a sus grupos de producto más autonomía y una de las consecuencias es que el presupuesto para I+D de nuestro grupo se está reduciendo. Por mucho que lo lamente, he de decir que es la mejor decisión para Creative".

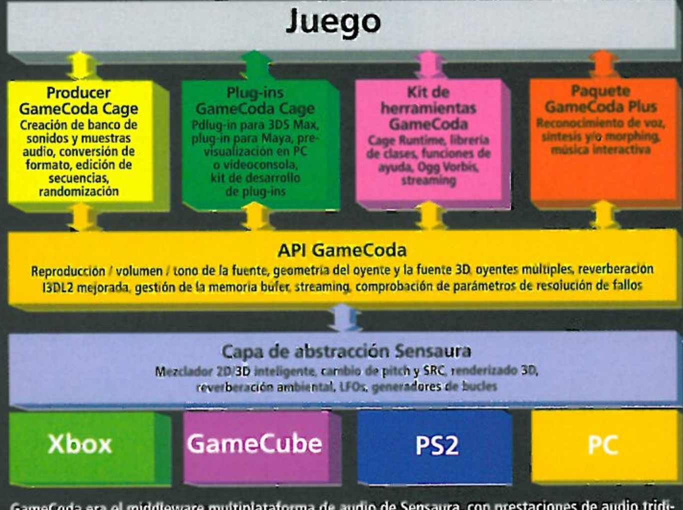
Sensaura empezó a comienzos de los años 90 con Alastair Sibbald, que entonces era el científico jefe en los laboratorios centrales de investigación de Emi. La leyenda cuenta que, estando tumbado en la playa con los ojos cerrados se preguntó cómo era que podía adivinar la posición tridimensional de los pájaros que revoloteaban a su alrededor y las ovejas que balaban en una colina cercana, y todo ello a pesar de que tenía solamente dos orejas. La inquietud se convirtió en un proyecto de investigación a cargo de **Adam Philp,** que más tarde sería responsable de desarrollo de middleware de Sensaura: resultó que, si tu cerebro podía convertir una señal estéreo a 3D, revirtiendo el proceso también debería ser posible crear audio 3D desde una instalación estéreo.

"No puedes reproducir las mismas señales con auriculares, porque el oído izquierdo y el derecho oirán parte del canal del otro lado. Obtienes un cruce involuntario de la señal", explica Philp. Costó otro par de años acabar con ese cruce. "Logramos un prototipo que funcionaba si estabas sentado en el lugar apropiado y no movías la cabeza. Si la moviaste ponías malo", recuerda Philp.

Después de ciertas mejoras para aumentar el tamaño del punto idóneo de escucha y para comprobar que su efecto no se perdía en cuanto te movías, este sistema se introdujo en unas grabaciones clásicas de Emi, así como en el álbum superventas *Duets* de Frank Sinatra.

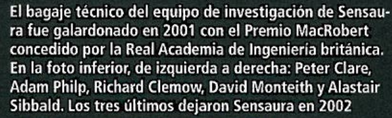
Pero aunque era cierto que la tecnología funcionaba, pronto quedó claro que el modelo de negocio flojeaba. "La idea era cobrar un royalty en cada CD, pero pronto descubrimos que las compañías discográficas no se avenían a la idea de los royalties. Teníamos una tecnología magnífica que estaba a punto de caer en

Arquitectura de GameCoda



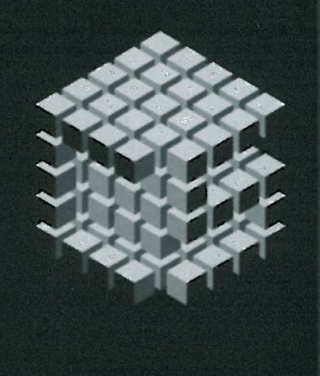
GameCoda era el middleware multiplataforma de audio de Sensaura, con prestaciones de audio tridimensional mejoradas, entre ellas herramientas de creación y edición dirigidas a ingenieros de sonido.


De izquierda a derecha, personas clave de Sensaura: Nathan Charles, Ben Leslie, Peter Clare, Adam Philp y Neela Dass



El bagaje técnico del equipo de investigación de Sensaura fue galardonado en 2001 con el Premio MacRobert concedido por la Real Academia de Ingeniería británica. En la foto inferior, de izquierda a derecha: Peter Clare, Adam Philp, Richard Clemow, David Monteith y Alastair Sibbald. Los tres últimos dejaron Sensaura en 2002





el olvido", afirma **Peter Clare,** que se convirtió en el director técnico de Sensaura. "Así que empezamos a mirar por ahí buscando otros mercados".

Por esta época, la compañía estadounidense Aureal Semiconductor estaba comenzando a popularizar su tecnología de audio 3D y Microsoft anunciaba que incluiría DirectSound3D, una tecnología de audio 3D, en su API DirectX.

"No sabíamos nada de audio para PCs, pero descubrimos que había solamente media docena de fabricantes importantes de chips de sonido, y además tres de ellos, Yamaha, ESS y Cristal Semiconductor, poseían el 70 por ciento del mercado –evoca Clare–. Vimos que todos estaban interesados en licenciar nuestra tecnología, sobre todo después de que Aureal cambiara su negocio para pasarse a la fabricación de chips".



Se interesaron varias empresas, y se la llevó Creative Labs, que pagó cinco millones de euros en 2003

Cuando Aureal comenzó a competir con compañías que antes habían sido sus clientes, les obligó a buscar alternativas. El gran punto de inflexión tuvo lugar en Comdex 1997, cuando Sensaura mostró su tecnología funcionando con las tres grandes compañías de chips. Para enero de 1998, Sensaura 3D Positional Audio (conocida como S-3DPA) estaba empezando a venderse como rosquillas.

"Hablábamos mucho con los desarrolladores, sobre todo del audio 3D, más que de Sensaura", señala **Neela Dass,** la primera empleada oficial de Sensaura Ltd. en abril de 1998 como parte de Scipher, un grupo de empresas surgidas de los Central Research Labs. "Cuantos más títulos utilizaban audio 3D, más jugadores compraban tarjetas de sonido compatibles con la propuesta de los fabricantes de chips", explica.

El año 2000 resultó decisivo para Sensaura. Alcanzó su verdadero estatus dentro del sector del audio para PC cuando Microsoft anunció la Xbox, con lo cual Sensaura tenía acuerdos con todas las compañías que trabajaban en el mundo del hardware de audio, entre ellas la que ganó la carrera, Nvidia. En febrero, Scipher, compañía matriz de Sensaura, entró a cotizar en la bolsa de Londres. Logró una capitalización de mercado de más de 1.000 millones de libras esterlinas. Pero después de una larga disputa legal con Creative Labs, Aureal se vino abajo. Creative adquirió todos sus activos por 25 millones de euros.

Pero quizá más significativo para la compañía fue el salto cualitativo que se produjo en el mercado de las tarjetas de sonido cuando las prestaciones que sólo ofrecían las unidades que venían preinstaladas empezaron a ofrecerse desde códecs software o integradas en las placas bases. Sensaura vendió muchas licencias y su volumen de negocio creció enormemente, aunque sus márgenes se encogieron de manera proporcional.

Un estímulo adicional llegó por parte de los propios desarrolladores. "Nos preguntaban cómo soportar audio 3D, y nosotros les decíamos: 'Usa DirectSound', pero su insistencia nos hizo pensar que quizá deberíamos intentar algo que fuera capaz de ofrecer más que DirectSound", relata Dass.

El API S-3DPA se llevó a la PS2, pero los desarrolladores dijeron que querían algo más que una solución monoplataforma. La consecuencia fue GameCoda, un middleware que englobaba el API junto a herramientas de autoría y diseño de sonido, que se conectaban a canales de producción preexistentes como los paquetes creativos 3DS Max y Maya.

Sin embargo, el mercado del middleware resultó ser muy diferente del de chips de audio. Costó dos años conseguir el visto bueno de Nintendo para ofrecer el GameCoda para su GameCube.

"Costaba mucho más tiempo alcanzar acuerdos. El del middleware es un negocio difícil,", aclara Balfour. Las primeras licencias, las de Lionhead, ayudaron a consolidar la credibilidad del producto, pese a todo, y junto al flujo de ingresos de la licencia de chips, permitieron a Sensaura mantenerse como una de las pocas divisiones rentables de Scipher.

Estallada ya la burbuja de internet, fue ese éxito el que selló el destino de Sensaura. Balfour explica: "Scipher necesitaba dinero y, aunque nosotros éramos rentables, tenía sentido vendernos. Para mí resultó difícil, porque la operación no se hizo pública, así que tenía que desaparecer para intentar vender la compañía, y no se lo podía decir a nadie". Se interesaron varias empresas, y se la llevó Creative Labs, que pagó cinco millones de euros en diciembre de 2003, cinco veces menos que por los activos de Aureal.

Y Balfour siente que, al fin y al cabo, el cambio de propietario salvó a Sensaura... un par de años. "Si Creative no nos hubiera comprado en seis meses tendríamos que haber despedido a gente hasta reducir la plantilla a dos personas: una para encargarse del dinero y otra para solucionar fallos".

Pese al final oficial del nombre y la marca Sensaura, parte de la plantilla continuará en la casa para desarrollar nueva tecnología orientada al audio. Ben Leslie encabeza el nuevo equipo de desarrollo, que actualmente trabaja en un proyecto no hecho público, mientras que Nathan Charles seguirá dirigiendo el API de audio OpenSL ES del Khronos Group para dispositivos integrados.

Balfour concluye: "Habría sido más sencillo echar el cierre del todo. No ha sucedido por nuestra convicción de que la tecnología y la experiencia que hemos consolidado suponen una contribución relevante de verdad, e implica que Sensaura, en realidad, sigue viva, aunque ya no con ese nombre".


La solución de Sensaura para generar audio 3D a partir de dos canales era fácil de canalizar a través de auriculares, pero más difícil con dos altavoces estéreo.


POR JEFF MINTER

EL PROGRESO DE YAK

Notas desde el taller del diseñador de juegos

VUELO ESPACIAL

Bueno, la fase burocrática previa al lanzamiento de *Space Giraffe* va terminando poco a poco. Me hubiera dado tiempo a programar y comercializar un par de juegos para el C64 en el intervalo entre la finalización de un juego y su lanzamiento. Por desgracia, las ruedas de la burocracia no aceleran tan rápido como los procesadores y las tarjetas gráficas.

Acabamos de solicitar el "código completo" para SG; habrá que resolver cualquier problema que surja antes de realizar la siguiente solicitud, que es de "contenido completo" (y, en realidad, el único contenido que algunos, como nuestros traductores y nosotros mismos, deberíamos tener en unos cuantos días). Hasta ahora las dificultades que han aparecido en los informes sobre posibles fallos van por la fase de "aún no aparecen en los créditos los nombres de los jugadores de pruebas", "este gráfico de puntuación tiene el nombre de fichero equivocado", "pon aquí Xbox Live en vez de Xbox LIVE", y cosas por el estilo: todas ellas simplezas y naderías, sin un solo problema significativo. La única petición realmente significativa ha sido añadir dos tablas de marcadores, Semanal y Hardcore, además de la habitual Global, y, de hecho, esto mejora el juego más bien poquito.

Aun así, no me parece mal que los fallos sean este tipo de tonterías en lugar de informes de errores o de cuelgues, problemas que, por suerte, no han aparecido. La verdad es que *SP* parece ser tan estable como un tanque atascado en la arena.

He estado fuera de onda durante unos días para asistir a uno de los eventos de Retrovision en Oxford. Comenzaron siendo reuniones de incondicionales de Llamasoft, pero han crecido y son más ambiciosos y ahora cubren prácticamente todo, desde retrojuegos hasta MAME, pasando por grandes sesiones sobre la Wii y mucho entusiasmo con *Guitar Hero,* e incluso un montón de bebida (en un pub) y una generosa dosis de curry. Yo llevé *SG* y lo pusimos gran parte del fin de semana. Fue interesante sobre todo para mí, puesto que ha sido la primera vez que la jirafa se ha mostrado en público. Pensé que si lo jugaba gente elegida aleatoriamente sería una buena oportunidad para ver si el software se comportaba bien (y estuvo impecable), pero también para ver cómo aceptaban los usuarios los aspectos nuevos del diseño (y aunque no es *Tempest,* a primera vista se le parece).

Me encantó la respuesta: a todo el mundo pareció gustarle el aspecto y las sensaciones despertadas por el juego, y nadie dijo nada malo de él. La gente parecía 'pillar' las características nuevas con naturalidad, y pude ver cómo la gente jugaba y aprendía, y cómo accedía a los métodos de puntuación importantes y los usaba. A nadie le pareció que el juego fuera demasiado difícil, nadie se quejó de que fuera fácil en exceso, así que parece que el balance funciona como yo quería. Todos los que tienen una 360 y jugaron con *Space Giraffe* decían que lo comprarían cuando saliera a la venta, e incluso algunos aseguraron que estaban tentados de conseguir una 360 cuando saliera *SG.* Siempre es un buen síntoma que la gente esté dispuesta a comprar una consola para disfrutar de tu juego.

> "Hubiera podido programar y comercializar un par de juegos para el C64 en intervalo entre la finalización de un juego y su lanzamiento"

Para mí el juego del fin de semana (¡aparte de *Space Giraffe,* por supuesto!) resultó algo inesperado, y algo que no creo que los jugadores ni siquiera pensaran en probar. Uno de Llamasoft es un entusiasta del aeromodelismo que ha estado haciendo volar aviones durante 16 años (y actualmente es instructor). Compró un simulador extraordinario para el PC que logra hacer volar de manera increíblemente realista maquetas simuladas de aviones y helicópteros por medio de un mando igual al que se usa con los modelos reales.

Estoy seguro de que muchos jugadores deben de haber pensado en alguna ocasión que el aeromodelismo ha de resultar bastante divertido y que quizá ni siquiera sea demasiado difícil; después de todo, a todos se nos da bien volar en simuladores de vuelo, ¿no? Pero el aeromodelismo es caro, y ningún aficionado en su sano juicio dejaría que un jugador sin experiencia pruebe a hacer volar una maqueta de verdad.

Y con razón, como demostró aquel simulador conectado a un proyector y manejado por una serie de jugones "perjudicados". Esas cosas son increíblemente difíciles de manejar. Es fácil despegar, y logras volar durante un ratito, pero siempre llega el momento "no, no" en el que pierdes el control y te estrellas. El simulador venía con un enorme surtido de aviones (uno de ellos incluso era un Yak) y se estrellaban de un montón de maneras, hasta el punto de que estos porrazos se convirtieron en motivo de risa y algunos de los jugadores (incluido yo mismo) decidió aflojar los casi 200 euros que valía cada copia. Parece mucho, pero el mando mola y la simulación es muy buena: tanto, que el instructor me dijo que si aprendes a volar en el simulador podrías hacerlo en la vida real.

A todos los que les gusten los juegos con enjundia y mandos diferentes les resultaría interesante y divertida esta simulación. Si controlaste la nave en Virus y disfrutaste títulos como *Space Duel* o *Thrust,* te lo recomiendo.

Jeff "Yak" Minter es fundador del laboratorio británico Llamasoft, cuyo proyecto más reciente ha sido el sintetizador visual integrado en la Xbox 360.



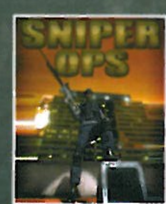
Club zed™

Para matar el tiempo hay que estar bien armado

Club zed te trae armamento pesado



Alexa
El futuro será muy complicado. La violencia y el terror se instalarán en las calles. Sólo ella puede salvar al mundo, sólo ella. Sólo Alexa.



Sniper Ops 3D
Hay enemigos por todos lados, pero tú y tu puntería podéis acabar con ellos. No bajes la guardia, hay mucho en juego.



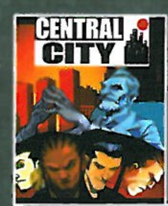
Allied Heroes
II Guerra Mundial. Un grupo de soldados aliados van a luchar hasta el final para salvar muchas vidas. Pero el éxito sólo depende de ti.



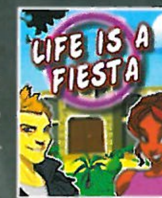
Street Race W 3D
¿Te gustaría ir a toda velocidad por un circuito urbano? Siente la máxima emoción en los escenarios más reales con Street Race World 3D.



GP Bikes 3D
Tu moto está preparada ¿y tú? Dale gas y la adrenalina recorrerá tu cuerpo. Toda la emoción de Moto GP en tu móvil.



Central City
La ciudad es un lugar muy peligroso, lleno de amenazas y venganzas. Lidera tu propia banda y hazte con el poder con este juego multijugador.



Life is a Fiesta
¿Quién te gustaría ser en la Universidad más loca? El ligón, la empollona, la chica más sexy... Todos quieren ser el rey del Campus, pero sólo uno lo logrará.

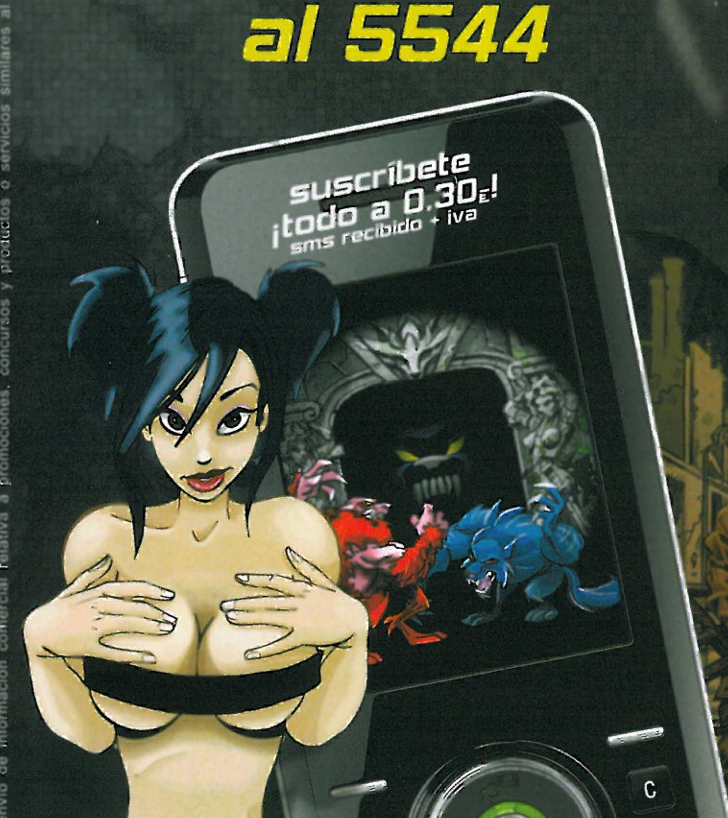


Formula R 3D
Ponte al volante de un Fórmula 1 con el juego que te llevará a la alta competición. Impresionantes gráficos 3D. 8 circuitos, reta a otros jugadores...

Sexy Strip Poker
Si te gusta jugar al poker, espera a ganar. Las partidas más calientes te esperan. Tus contrincantes son chicas súper sexys que se quitarán su ropa.



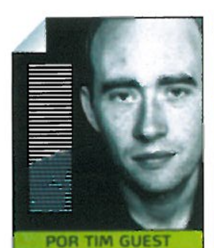
consíguelos todos
envía
ALTAGE JUEGOS
al 5544



mucho más en



Club zed. Servicio de suscripción. Sólo móviles compatibles. Coste de alta y alerta 0,30 €+IVA por sms recibido. Movistar, Orange y Vodafone max. 50 sms/mes. Atención al Cliente en el teléfono 902 11 94 98 o a soluciones@zed.com. Para baja envía baja al 5544. Consulta la compatibilidad de tu móvil, Condiciones Generales y Política de Protección de Datos en www.zed.es. Club zed no es compatible con teléfonos i-mode, ni TSM. Para acceder a los servicios multimedia o al portal wap es necesario tener configurada y activada la conexión wap. Coste conexión wap según operador y a coste del usuario. Al solicitar el alta en el Club zed su nº de teléfono se incorpora a un fichero responsabilidad de LaNetro zed, S.A., con domicilio en calle Rozabella 4, Edificio Bruselas, Complejo Europa Empresarial 28230 Madrid, para la prestación de los servicios solicitados y el envío de información comercial relativa a promociones, concursos y productos o servicios similares al Club. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición puede dirigirse a LaNetro zed, S.A., a la dirección indicada.


POR TIM GUEST

LA COLUMNA DE GUEST
Postales desde el universo online

EN EL FRENTE DE BATALLA

Siempre he pensado que estaba viviendo en mar abierto, amenazado, en el corazón de una felicidad real, escribió Albert Camus, en verano. La vida de un escritor, como Camus decía, transcurre en parte en el mar: levas anclas, coges un viento fuerte y descubres adónde te lleva la historia. Pero, una vez el viaje está completo, necesitas retirarte a la seguridad del puerto para informar sobre los nuevos sitios —reales o imaginarios— que has descubierto.

No puedo hablar por otros, sólo por mí, pero mi tiempo en el puerto —sentado en mi escritorio y trabajando laboriosamente— resulta infinitamente preferible. Hay mucho menos en juego (y además está la cervecita). Aun así, en algún momento, debes volver a hacerte a la mar.

Acabo de terminar mi segundo libro, *Second Lives* (publicado por Hutchinson, y ya a la venta para cuando estés leyendo esto) sobre los personajes que conocí en mi viaje a través de los mundos virtuales. Tenía la esperanza de retirarme un tiempo, pero la necesidad de dinero, y también la de dejar mi casa y hablar con alguien que no fuera el quiosquero del barrio, me han llevado a un tipo distinto de barco: uno de la marina mercante. He estado trabajando con una compañía llamada Rivers Run Red, que conocí cuando escribía el libro por su trabajo radical que están realizando con los mundos virtuales.

Estoy siendo muy duro sobre mi necesidad de evitar a mi quiosquero. También trabajo con Rivers Run Red porque lo que están haciendo es fascinante y novedoso, algo que sólo un puñado de empresas en todo el mundo se está atreviendo a hacer: acercar a compañías, propiedades multimedia, marcas y experiencias a través del cristal electrónico a la frontera virtual de mundos como Habbo hotel y *Second Life*. Rivers Run Red ha llevado marcas como Adidas, la BBC o Calvin Klein, así como bancos, consultoras, artistas y escritores a *Second Life*. Y ahora, tras haber sido testigo y narrador de su trabajo, estoy en el frente de batalla. Los desafíos de construir lugares nuevos en un mundo virtual son constantes: la gente espera que sus yoes virtuales sean igual que ellos... y eso puede resultar difícil. Las cosas que construyes una semana pueden a veces no estar en la siguiente, y los residentes pueden tener opiniones diferenes sobre cómo deben entrar las marcas en un mundo virtual (aunque eso no parece frenarles a la hora de comprar entrenadores virtuales).

El proyecto que ahora me lleva la mayor parte del tiempo es ambientar una emisión de televisión en directo de Sky News del Festival Hay-On-Wye, el evento literario que Bill Clinton llamó "el Woodstock de la mente": Sky News es un patrocinador de Hay, y emitirá en directo el evento... y ahora lo hará también desde una versión virtual del Sky News Studio y la carpa de Hay, dentro de *Second Life*. Los visitantes virtuales realizarán preguntas a los invitados reales... incluido yo.

> "Hasta donde yo sé, nunca se ha emitido la participación en directo de un informativo de ámbito nacional desde un mundo virtual"

Hasta donde yo sé, nunca se ha emitido la participación en directo en un informativo nacional desde un mundo virtual, y hemos descubierto por qué. La banda ancha en Hay es limitada, así que llevaremos cuatro portátiles que compartirán una sola línea ADSL. Necesitaremos llevar las preguntas de *Second Life* y transmitírselas al presentador, Adam Boulton, sin interrumpir el flujo de su entrevista. Es complicado, pero lo conseguiremos, y será divertido ser parte de algo tan innovador. Cuando leas esto ya se habrá emitido, y espero que haya ido todo como la seda y que la gente fuera comprensiva con los problemas que pudieran surgir.

La producción en el mundo real de mundos virtuales es un negocio emocionante: como navegar por mares procelosos y encrespados. Siempre existe la posibilidad de un naufragio, un encallamiento en un arrecife. Hay muy poco territorio inexplorado en el mundo real, no quedan huecos en blanco en el atlas, pero en la nueva esfera de los mundos virtuales nuestros mapas están aún pendientes de rellenarse.

La vida amenazada de Camus es la de todos. La vida está llena de incertidumbre, pérdida, y desesperanza. Cada uno esconde la posibilidad del dolor: para un escritor, este tipo de apuestas a menudo es una retirada. Después de todo, los escritores primero son testigos de la vida y luego se alejan de ella para escribir. Pero todos tenemos cosas que esconder. En nuestro miedo a la muerte nos distanciamos de la vida, porque la vida es lo único que puede matar. Como animales, nos acurrucamos y jugamos a morirnos, con la esperanza de que algún depredador cercano se encargue de nosotros. Pero siempre tenemos que desplegarnos otra vez, para vivir.

Pero la vida no es sólo incertidumbre y pérdida. Está llena de satisfacciones, singladuras apasionantes, viajes completados. Las emisiones en directo desde mundos virtuales son consecuencia de una antena inalámbrica casera que puedes hacer a partir de una lata y el esmalte de tu dentadura virtual. Todos estamos en alta mar, amenazados..., pero, bajo las corrientes comerciales y violentas de la vida moderna, es fácil olvidar que también estamos en el centro de la felicidad real. La vida no tiene solución, pero ofrece consuelo por todas partes.

Hutchinson ha publicado el libro de Tim Guest sobre mundos virtuales,* Second Lives*. Visita la web timguest.net



TIENDAS ESPECIALIZADAS EN VIDEOJUEGOS

























¿Quieres formar parte de nuestro grupo de tiendas? info@bladecenter.es



¡escúchanos!





Recuerda que en Bladecenter COMPRAMOS tus juegos usados.



BIFFOVISIÓN Desbloqueada la opción de quejas

YA NI SALGO

Cuando tenía veintitantos, pasé algunas noches geniales en actos de prensa de la industria de los videojuegos. Fui a unos cuantos en mi etapa posterior a Digitiser, pero dejaron de tener sentido y se volvieron prescindibles. Además, me molestaba cómo cada vez más invitados se iban amansando hasta ser una masa amorfa que juega con videojuegos, bebe gratis y visita sitios interesantes.

Pude ver el colmo de esa actitud en un viaje que hice al lado de un tipo anodino que se quejaba todo el rato de nuestro viaje a un castillo para disfrazarnos como gente respetable, comer cerdo asado y beber alcohol como locos. Estaba claro que se hubiera sentido más en su elemento quejándose en casa de la necesidad de respirar, o tirado en el sofá mirando al techo, o algo así.

Para ser sincero, creo que nunca he estado tan cerca de estrangular a alguien. Sí, seguramente no tenía demasiado sentido, pero ¿cuál es la alternativa? ¿Trabajar de cajero en el Dia? Aun así, seguro que ese tarado volverá a su redacción y le dará al juego un nueve sobre diez.

En un momento dado dejé de asistir a los lanzamientos de juegos por miedo a acabar matando a alguien, pero últimamente he empezado a echar de menos esas absurdas noches. Desde banquetes medievales hasta semanas en Estados Unidos, pasando por un día extrañísimo pasado en compañía del auténtico Action Man, la verdad es que era un privilegiado, y nunca he dejado de ser consciente de ello.

Por desgracia (para mí), ahora nadie me invita a estos eventos de prensa organizados por la industria del videojuego. Y no sé por qué: quiero decir, tengo una columna, y un blog y todo eso. Quizá la gente me odie, o creen que no voy a ir. O igual piensan que sí iré, y elevaré la edad media de los asistentes a una senectud indeseable. O igual es que les preocupa que haga alguna payasada, algún ruidito inapropiado o algo así.

Venga ya... esas tontadas son habituales en los eventos de prensa que organiza la industria del videojuego hoy día. En realidad, diría que hasta hay casos en que hay que hacer alguna payasada para poder ir a estas presentaciones.

Hablo de la fiesta de presentación de *God of War II* de Sony, sobre cuyos detalles procuraré elegantemente pasar de puntillas, que apareció hasta en la portada del periódico *Mail on Sunday.* Me habría gustado ser testigo de las azafatas en *top less* en lugar de tener que usar el periódico como referencia, pero encuentro que toda la cuestión resulta alucinante.

A pesar del amarillista filtro del *Mail,* que pintó una especie de bacanal orgiástica, a la cual sin embargo uno de sus periodistas tuvo la depravación de asistir, lo cierto es que el asunto sigue resultando extraño a más no poder.

> "Ahora nadie me invita a los eventos de prensa organizados por la industria de los videojuegos. Y no sé por qué"

La cuestión de fondo es que el reportaje del *Mail* ilustraba dos verdades muy importantes sobre la industria de los videojuegos. La primera, que los juegos están muy lejos de constituir un pasatiempo mínimamente masivo, y que continuarán sin serlo mientras los medios de comunicación sigan pintándolos como moralmente repugnantes. La segunda, que los juegos nunca serán un pasatiempo masivo y atractivo para todo el mundo, mientras que Sony organice fiestas en las que los asistentes hagan payasadas, y mujeres semidesnudas pululen entre ellos ofreciéndoles sangre fresca... o lo que sea.

He aquí una prueba más, por si todavía necesitábamos otra, de que quienquiera que sea el responsable de marketing de Sony ha terminado de perder la chaveta. No hay más que observar el marketing de la PS3: esos falsos blogs reminiscentes de tiempos pretéritos, esas dudosas colectas a través de conciertos de rock, y esa política de que importantes formadores de la opinión pública no sean invitados a sus fiestas.

Como lectores habituales de esta columna sabréis sin duda que sigo sin estar convencido de la PlayStation 3. Debería matizar esa afirmación confesando que soy un jugón que no tengo esa consola (aunque mi único amigo propietario de una PS3 no me recomienda que la compre).

Pero mi Xbox 360 se me ha quedado pequeña. No puede conectar por wi-fi (he probado con tres adaptadores wireless distintos... y algunos juegos congelan la imagen). Podría hacer que me lo miraran y lo repararan, pero seguramente me limitaré a comprarme una nueva.

Llevaba con este dilema hace más o menos una semana, y en un momento de debilidad —de mucha debilidad— pensé en comprarme una PlayStation 3. Se trataba más que nada de un deber profesional: escribo esta columna, y sentí que podría justificar la adquisición de esa manera. Pero entonces pensé: "No, yo soy jugador".

Si adquiero una PlayStation 3 por obligación profesional, es que la estoy comprando por las razones equivocadas. Lo haré cuando Sony me convenza de que necesito comprarme una PS3. Es decir, cuando yo sepa, de corazón, que la consola de Sony vale la pena.

Por supuesto, ésa es mi obligación profesional, pero si Sony está feliz haciéndome llegar una consola gratuita, y/o enviándome una parte de la grabación de su orgiástica fiesta de presentación, estaré encantado de cambiar de opinión.

Mr Biffo cofundó Digitiser, sección de videojuegos del teletexto en el británico Channel 4, y ahora escribe, sobre todo, para la televisión.



La revista número uno en imagen y sonido



Pídela en tu quiosco

GLOBUS



Fórum



Número 15

ONLINE OFFLINE

Extractos del foro de discusión de EDGE Online

Tema: Splinter Cell Conviction

Echa un vistazo a las funciones de esta auténtica belleza. Sam Fisher ya no se limita a esconderse entre las sombras, ahora tiene que usar multitudes para ocultarse. La verdad es que tengo la esperanza de que se esconda en el cesto de la ropa sucia un día de estos. O, para que sea más divertido, que se esconda detrás de una farola y yo me lo encuentre. ¿Alguien tiene alguna idea más que yo pueda robar y enviar a Ubisoft?
Evil Bozz

Concurso de lanzamiento de sillas (o lo que tengas a mano).
Mr Brooks

Sam debería poder comprar disfraes: pelucas, barbas, bigotes, gafas, prótesis y cositas por el estilo para cambiar su apariencia y le sea facil esconderse a plena vista de todos.
TheBlackFrost

Que se esconda bajo una caja y levante la tapa moviendo la cabeza. Haría mucha gracia.
Espera un momento...
Ubermod

No hago más que oír que la Wii está genial, que si está arrasando, que si es muy divertida... Pues yo no le veo la gracia por ningún lado, la verdad. Lleno de voluntad, y como buen nintendero que fui en mi infancia, me he acercado en varias ocasiones a los estantes de las tiendas de videojuegos con la esperanza de ver algo que me llamase la atención y decidirme a comprármela. Recuerdo tantos buenos momentos jugando sólo o con mis amigos que me gustaría olvidarme un poco de los problemas de la vida adulta y relajarme como hacía entonces, con un mando entre las manos. Sí, el mando de la Wii es curioso, y llama la atención, pero necesito algún juego que me atraiga con fuerza para comprarme la consola. Y, por mas que miro en las estanterías me encuentro con cosas prácticamente para niños o juegos que me recuerdan, la verdad, a los malabares. ¿Para qué voy a querer hacer como que pesco si nunca me ha atraído eso de lanzar el anzuelo y recoger sedal? Sinceramente, creo que la gran parte de los juegos que hay en el mercado exploran la novedad de un mando diferente, pero no veo que tengana gran diversión pasada la primera media hora de juego. Eso por no hablar de que en los últimos meses casi no han salido juegos para Wii. O Nintendo quiere dosificar tanto el potencial de su consola que va a secar el río de tanto ahogar el caudal o los desarrolladores aún no han logrado dar con ideas buenas para el nuevo hardware. Hace más de ocho meses que salió la consola y, como mucho, hay dos títulos que me hayan llamado la atención, *Twilight Princess* y *Red Steel,* pero salieron en noviembre, ¿y desde entonces?
Luis Espinosa

Sin duda la portáda del anterior número de EDGE se ciñe a la realidad por la venta de consolas, y nos sólo en nuestro país, Nintendo tiene los mejores datos de venta de hardware desde hace mucho tiempo. La expectativa despertada por la Wii nada tiene que ver con lo que supuso para la marca la GameCube y otras apuestas. Todo esto ha pillado algo por sorpresa a muchos de los desarrolladores, que, volcados en las fuertes inversiones y gran cantidad de tiempo que requiere hacer juegos para 360 y PS3 se olvidaron de Nintendo, máxime cuando la japonesa es uno de los fabricantes de hardware que tiene más software para sus máquinas, copando siempre más del 50 por ciento de títulos ventidos. Todo esto hace pensar que en los próximos meses veremos el fruto de los nuevos diseños de la propia Nintendo, tanto para jugadores nuevos y de diferentes edades, como para los jugones de siempre. Por último, las compañías que dejaron un poco de lado a la Wii y que sólo pretendían hacer ports se han puesto las pilas, al igual que ocurrió con la DS, que los mejores juegos aparecieron un año después del lanzamiento.

Nunca me habían llamado la atención los videojuegos, pero hace poco que hemo comprado una PlayStation 3 y la verdad es que empiezo a animarme. Pero hay algo que me parece un detalle muy feo por parte de las empresas fabricantes: sólo incluyen un mando para jugar. Pero la mayoría de los juegos son para dos jugadores, y, de hecho, como más nos divertimos es jugando dos a la vez. Pero para hacerlo nos hemos tenido que comprar otro mando, ¡casi 50 euros! Y para poder manejar bien los blu-ray lo más probable es que tengamos que comprarnos un mando remoto, que vale otros 25 euros. Si le sumamos el precio de cada juego (60 o 70 euros), el haber tenido que comprar un cable HDMI (otros 30 euros) para poder ver la imagen en la pantalla de alta definición con todo su esplendor, la verdad es que se convierte en un entretenimiento bastante caro, sobre todo al principio. ¿Todos los fabricantes hacen lo mismo e incluyen un solo mando? Es como si me comprase un libro pero sólo me vendiesen las páginas interiores y luego tuviese que comprar aparte las tapas, el índice...
Gretel

El precio de la PS3 es caro, al igual que lo es el de cualquier producto electrónico en su aparición; pero, si tenemos en cuenta la tecnología que incluye realmente, no lo es tanto. Otra cuestión es que saquemos provecho a todo su potencial como centro de entretenimiento digital, ya que puede almacenar fotos, vídeos, música, tiene lector de todo tipo de tarjetas de memoria, entradas USB y conexión a internet y, por su-

¡Premio a la mejor carta del mes!

Escríbenos opinando sobre algún aspecto de la industria del videojuego. EDGE se reserva el derecho de resumirlos o extractarlos. El próximo mes una carta de las publicadas recibirá un volante Speed Racer de Fernando Alonso para PS2 de Ardistel. **La carta ganadora de este mes, premiada con un cargador de mandos de Wii y una pistola de Wii de Joytech, la ha enviado Luis Espinosa.**





¿Quieres colaborar en una tesis?

Me llamo Carlos González Tardón, soy un investigador de la Universitat de Barcelona y actualmente estoy haciendo mi tesis doctoral *Inmersión en Videojuegos. Definición y Medición.*
Me gustaría pedir a las personas que quieran participar que envíen un correo electrónico con lo que consideran que es para ellos estar inmerso en un juego; cómo definen la inmersión en los videojuegos, y la descripción de algunas de sus experiencias inmersivas.
Todas las personas que deseen participar pueden enviar un correo electrócino a la dirección: carlos@carlosgonzaleztardon.com
O hacerlo de forma totalmente anónima desde la página web: www.carlosgonzaleztardon.com/Contactar/untitled.html
Todos los datos recogidos serán utilizados para completar la tesis doctoral y los posibles artículos que surjan de ella. Los comentarios que hagan serán citados con el nombre que elijan, ya sea un seudónimo o su nombre real.

puesto, lector de Blu-ray. Todo esto lo tiene que incluir si quiere competir con el resto de consolas pero, a partir de ahí, subir el precio para contar con un cable que no todos los usuarios utilizarán o con dos mandos mientras algunos usuarios sólo quieren disfrutar de un par de juegos para ellos solitos es algo poco práctico. En mejor a justar el precio lo más posible desde la aparición de la máquina y esperar que, si se venden muchas, se baje el precio de todo, incluidos los juegos.



Concurso Okami.- La plafaforma Okami-Spain, que luchó porque el juego *Okami* fuera traducido al castellano, no logró del todo sus objetivos, aunque, gracias a la empresa GuadaGames sí hay un libreto en castellano e inglés con todos los diálogos.
Ahora, la plataforma ha organizado concursos de relatos, melodía y cómic premiados con 9 versiones promo de *Okami*. El plazo de admisión acaba el 31 de julio. Más información en www.okami-spain.ya.st/

Aún no salgo de mi asombro al saber que la censura de países mojigatos (léase EE.UU.) y de otros que parecen más liberales pero que de vez en cuando nos salen por peteneras (Reino Unido o Alemania, donde ha habido intentos de hacer leyes que prohiban los videojuegos violentos) nos va a impedir jugar a *Manhunt 2* desde mediados de julio. Jugué a la primera parte y reconozco que algunas escenas de vídeo llegaron a molestarme, pero también aparto la vista cuando vomita verde la niña de El *Exorcista*. ¿Qué el juego es violencia tras violencia? Pues sí, y también el telediario de mediodía y ahí estamos, viéndolo. ¿Que el grado de violencia es muy elevado? Pues sí, pero al menos tiene una historia detrás. Más violencia sin pies ni cabeza ni justificació alguna hay en *Hostel 2*, película que se ha estrenado hace algunas semanas en los cines de todo el mundo. Eso por no hablar de la doble moral de los fabricantes de consolas, que se las dan de que son productos para adultos y patatín y luego resulta que cuando se clasifica en Estados Unidos a un juego como "Only for Adults" se comportan como si fueran la reserva espiritual de Occidente y no dejan que salga el juego en sus consolas. Señores de Sony, Microsoft y Nintendo, déjennos decidir con qué juegos queremos pasar el rato y



Tema: Los hilos de la marioneta
Muchos aspectos de los videojuegos son ajenos al realismo, pero continúan aceptándose, en parte por falta de potencia de procesado. Por ejemplo, el combate cuerpo a cuerpo. Normalmente la lucha consiste en que tu personaje realiza una serie predeterminada de golpes o una animación preenlatada cuando pulsas el botón correspondiente.
Un paso adelante respecto de eso es el de *Splinter Cell*. Ha habido unos cuantos cambios importantes en la temática pero lo que a mí me interesa ahora es la interacción entre Sam y los objetos y la gente dentro del juego. A los objetos se les concede los llamandos handles, que son puntos que podrías obtener con agarrar o sostener un objeto. Si Sam va a agarrar una silla, las animaciones funcionarán sobre la marcha, ofreciendo una animación realista y fluida. ¿Por qué me emociona tanto algo así? Bueno, pues porque es automático, él actuará tal como podrías esperar que lo hiciera. Cada vez que un personaje no actúa bien es como si el fabricante te estuviera recordando que estás ante un juego. Incluso cosas simples como chocar contra la gente genera siempre la misma animación enlatada en *GTA*, lo que carece de sentido y le priva de él al juego. *Splinter Cell* y *Assassin's Creed* están haciéndole frente a ese pequeño problema.
Scotswahey

La verdad es que los gráficos nunca podrán ser lo bastante buenos para mí. Quiero que el agua fluya de manera absolutamente realista e *Hydrophobia* me parece un paso adelante en la dirección correcta.
***Smoke* todavía parece francamente malo, *COD2* ofrece un humo interesante, pero se basa en escalar las texturas 2D del humo, así que no es más que humo y espejos...**
Me encantaría ver humo que se queda suspendido, que enrolla o cambia de dirección. El aire es quizá lo próximo que me gustaría ver bien modelado. La animación dinámica que LucasArts está impulsando resulta increíble y creo que revolucionará los juegos en dos o tres años.
Turtle O Wurtle

RECTIFICACIÓN.-El equipo directivo de la empresa de videojuegos Zinkia-Interactive Entertainment, apareció incorrecto en la página 100 del nº 15.
El equipo correcto es: Víctor M. López (CEO), Gonzalo Guirao (Director General Entretenimiento Interactivo), Miguel Aldasoro (Director Desarrollo Negocio), Néstor Matas (Director Tecnológico) y Miguel Ángel Molina (Director de Producción). Perdón por las molestias que haya podido ocasionar.

no se crean que son mis padres. Ya hace muchos años que decido por mí mismo lo que es bueno o no para mí. Eso por no hablar de esos señores de moral carpetovetónica que deciden lo que me conviene o no , no me hace falta ningún "padrecito" que vele por mis pensamientos. Simplemente, que establezcan un código de edad, y que se cumpla, pero que no me impidan tomar mis propias decisiones.
J.M. Hernández

Cuando se supera la edad de 18 años es posible elegir a los que gestionan los recursos públicos, pero ni con esa edad es posible adquirir un juego como *Manhunt 2* sólo por haber sido censurado en varios paises, de los más importantes para las ventas del producto y, finalmente, el distribuidor ha dado marcha atrás. Simplemente con sacar el título en un país que lo quiera vender y que lo ponga al alcance de todos en internet, con tanta publicidad gratuita sobre la censura, vendería miles. Pero claro, la propia distribuidora no quiere enfrentarse con los fabricantes de hardware y tampoco con las noticias sensacionalistas que quizá incidan sobre las ventas de otros de sus juegos. Es la pescadilla que se muerde la cola y los jugadores, adultos y responsables que quieren ver una película de terror pero jugarla en primera persona, no pueden hacerlo.

En general la revista me parece muy buena, con un tratamiento de los juegos claro, muy profesional, unos textos quizá demasiado extensos y con una letra tan pequeña que resulta penoso de leer en muchos casos, pero que

sigue

hace de su revista la más seria del sector. Pero no puedo dejar de pensar en el porqué de algunos cambos con respecto a la versión original que algunas veces veo y que noto, incluso en ocasiones se han saltado alguna portada sin razón aparente. Bueno, en todo caso, gracias por estar ahí y ánimo.

Felipe Rodríguez

La redacción de EDGE en nuestro país es independiente de la británica y por ello se incluyen contenidos que allí no tienen o se prescinde de algunos temas que aquí no interesan. Incluso muchas veces hacemos críticas de juegos pero siempre con la intención de que no se note si es traducido o directamente realizado por nosotros.

No comprendo como la gente puede jugar en un móvil, con lo pesado que es utilizar sus pequeñas teclas, lo pequeña que es la pantalla y lo mal que se suele ver, por no hablar del sonido. Además, si juegas mucho te quedas sin batería. ¿Es que esa gente nunca ha visto una DS o una PSP?

Julio López.

Los móviles los tiene todo el mundo y no es malo que mucha gente se anime a jugar, luego probarán con DS o PSP y les gustará.



Tema: Cruce de géneros

RTSs que pueden jugarse en primera persona.

Shooters en primera persona con partes de plataformas 3D, partes de puzzle, secciones de conducción y conmutadores de tercera persona.

¿Estamos avanzando hacia un juego "todo en uno"? ¿A eso nos lleva la lógica comercial del videojuego?

Dr Gonzo

No vamos a una homogeneización de los géneros de juegos; ya estamos en ella. La mayoría de juegos comerciales modernos comparten ideas y mecánicas con algunos pioneros pixelados de los años 70.

Marshallstaxx

***Crackdown* fue de hecho el mejor juego de carreras sobre plataformas de tipo shooter en tercera persona de toda la historia, ¡es un hecho!**

Bombfrog

GANADORES.- Relación de los ganadores del sorteo de EDGE y Joytech aparecido en el número 14

5 lectores premiados con un ventilador Fusion Cooling Fan para PS3: **Jose Luis Ocaña Sánchez,** Fuensanta (Jaén); **Mª Jesús Sordo Gutiérrez,** Gijón (Asturias); **Joan Carles Álvarez Vicens,** Cornellá de Llobregat (Barcelona); **Alfredo José Fajardo López,** Albacete; **Nicolás Pérez Barrasa,** Oviedo (Asturias)

3 lectores premiados con un pack de cables Fusion: **Juan Gaviño García,** Cádiz; **Jose Manuel Gutiérrez Martín,** Valencia **Ignacio Ruiz Vega,** Soria

5 lectores premiados con un cable Fusion XT1080 HDMI: **Ángel de Fez García,** Mostoles (Madrid); **Daniel Gutiérrez Paños,** Berga (Barcelona); **Juan Martínez Blanco,** Burgos; **Francisco Díaz Peña,** Cádiz **Consuelo García García,** Madrid

Éste es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es),** poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge, C/ Covarrubias, 1, 1ª Planta. 28010 Madrid

El archivo de Crashlander está disponible en www.crashlander.com/edge

Edge y Joytech
SORTEAN
12 periféricos



❑ *2* **Trilink Switcher**
Conecta la PlayStation 3 y otros dos dispositivos con salida HDMI a una sola entrada HDMI. Ideal si tienes múltiples equipos que dispongan de esta conexión en alta definición. Incluye un mando a distancia y un selector manual para cambiar fácilmente de fuente de la señal. Es compatible tanto con HDCP como con HDMI 1.3



❑ *10* **Fusion Charging Station para PlayStation 3**
Diseñada para el mando Sixaxis de PlayStation 3, sirve para almacenar y proteger el mando cuando no los estás utilizando, al tiempo que carga la batería de iones de litio mediante un cable USB. Es muy sencillo de utilizar, tiene un diseño aerodinámico y moderno e incluye una luz de carga.

CÓMO PARTICIPAR:

Basta con responder a estas preguntas:
1.- ¿Qué webs de juegos visitas más?...............................
2.- ¿Cuánto tiempo dedicas a cada web?...............................

¿Qué revistas de juegos compras de forma habitual?

❑ Playstation (Revista Oficial) ❑ Superjuegos Xtreme
❑ Nintendo acción (Revista Oficial) ❑ Computer Hoy Juegos
❑ Micromanía ❑ Edge (versión inglesa) ❑ Hobby Consolas
❑ Otras (escribe cuál, por favor)
....

Nombre: .... Apellidos: ....
Tel.: .... Dirección: ....
C.P.: .... Población: ....
Provincia: .... Edad: ....
E-mail: ....

Quiero participar en el sorteo de (indicar sólo uno): ❑ Trilink Switcher ❑Fusion Charging Station

Rellena y envía este cupón a: Revista EDGE. Covarrubias, 2. 28010 Madrid. Entrarás en el sorteo de los periféricos arriba indicados. Sólo se admitirá un cupón por persona. La lista de los ganadores saldrá publicada en el número 18 de Edge

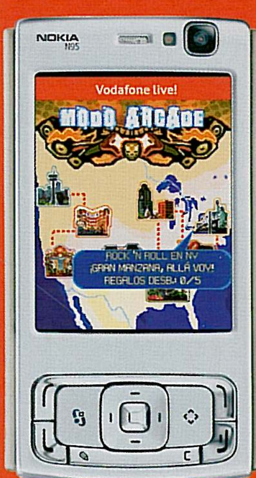
GLOBUS COMUNICACIÓN ,S.A. le informa que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerle un mejor producto. Puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1º . 28010-Madrid.

Próximo número

Edge 17

Todas las novedades presentadas en el E3 sobre los juegos que saldrán en los próximos meses

Rockin' Blocks!



En exclusiva con

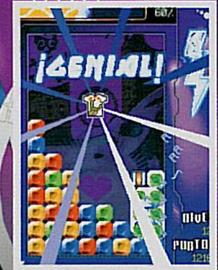
Vodafone live!

Descárgatelo entrando en tu Menú:

Vodafone live! > Videojuegos

o enviando JUE RAB al 521









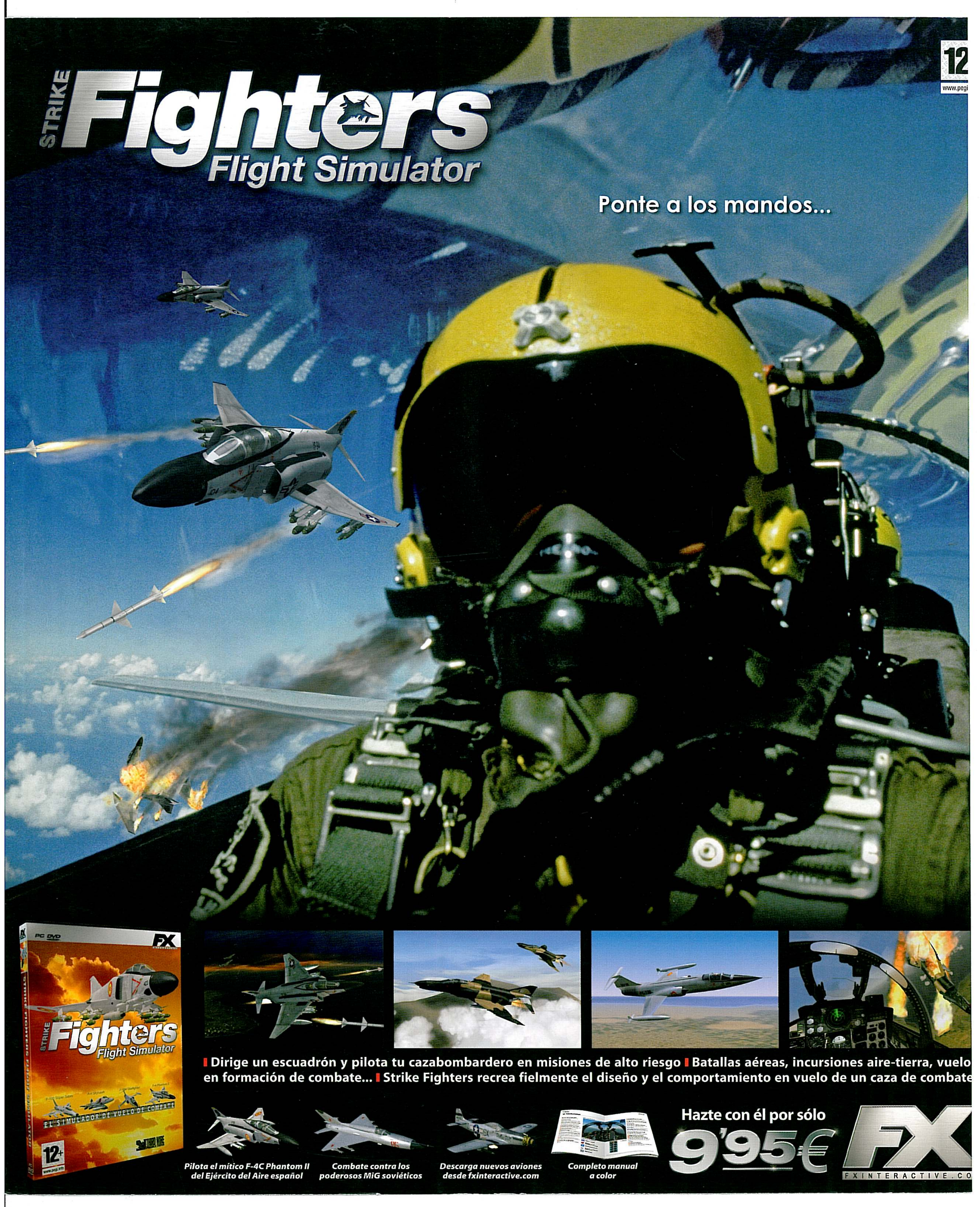


© 2007 Gameloft. Todos los derechos reservados. Gameloft y el logo Gameloft son marcas registradas de Gameloft en EE.UU y/u otros países. "BANQUET" / Interpretada por Bloc Party (De Kele Okereke, Russell Lissack, Gordon Moakes y Matt Tong). Publicada por EMI Blackwood Music Inc. Todos los derechos reservados. Banda sonora sutorizada.

Precio válido para Península y Baleares (IVA incluido). Precio por descarga: 3.48€. Precio de navegación: 58 céntimos por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 58 céntimos por conexión hasta 512 kb. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Información sobre tarifas aplicables en Canarias, Ceuta y Melilla en www.vodafone.es. Más información en www.vodafone.es/live

Más juegos en





STRIKE Fighters
Flight Simulator
Ponte a los mandos...
12
PC DVD
FX
STRIKE Fighters Flight Simulator
EL SIMULADOR DE VUELO DE COMBATE
12+
Dirige un escuadrón y pilota tu cazabombardero en misiones de alto riesgo
Batallas aéreas, incursiones aire-tierra, vuelo en formación de combate...
Strike Fighters recrea fielmente el diseño y el comportamiento en vuelo de un caza de combate
Pilota el mítico F-4C Phantom II del Ejército del Aire español
Combate contra los poderosos MiG soviéticos
Descarga nuevos aviones desde fxinteractive.com
Completo manual a color
Hazte con él por sólo
9'95€
FX
FXINTERACTIVE.CO